

AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 5
NUEVO
395 PTAS
MICRO
Sólo para adictos
manía
Bioforge
Cómo encontrar la identidad de un cyborg
Daedalus Encounter
Vídeo y juego en CD-ROM
REPORTAJE
Crystal Dynamics
Especialistas en 3DO
ÚLTIMA HORA
Desvelamos el secreto de Nintendo
ULTRA 64
¡Las primeras imágenes!
ALIENS
THE COMIC BOOK ADVENTURE
En el espacio nadie podrá oír tus gritos
HOBBY PRESS



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría
Paz Garnica

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Jefe de Sección
Francisco Delgado
Redacción
Carmelo Sánchez
Gonzalo Torralba
Óscar Santos
José C. Romero (Traducciones)
Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera
Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.)
Derek Dela Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera
Juan Antonio Pascual
Pedro J. Rodríguez
Anselmo Trejo
Toni Verdú
Santiago Erice
Rafael Rueda
Guillermo de Cárcer

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 

sumario

Año XI · Tercera época · Número 5 · Junio 1995 · 395 ptas.(IVA incluido)



Editorial

Aquí estamos de nuevo para presentaros este número en el que hemos intentado recopilar para vosotros la información más variada, actual y exclusiva que se ha producido en el último mes. Y qué mejor modo de comenzar que con el programa de portada. Un nuevo juego de Cryo, «Aliens, the comic book adventure», nos llevó hasta París y allí, descubrimos una verdadera joya de la programación, y entrevistamos a su máximo responsable, Nicolas Choukroun quién nos contó todos los secretos sobre este programa que aparecerá después del verano bajo el sello de Mindscape.

Pero, claro, hemos mencionado la variedad. Y la hay.

Variedad de previews, con juegos como «Heart of Darkness», que dará mucho, muchísimo que hablar –echar un vistazo a las imágenes y contarnos qué os parece–, o «Warriors», con el que sucederá otro tanto.

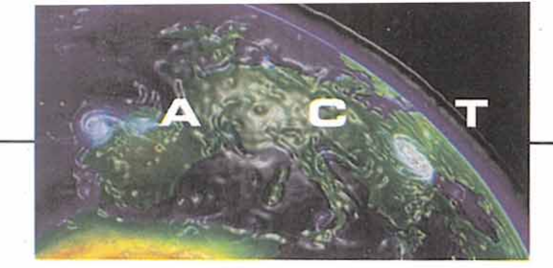
Variedad de juegos analizados, entre los que encontramos a «Club Dead», «Pyrotechnica» o «Renegade», por citar sólo algunos.

Variedad también de reportajes, como los dedicados a «Crystal Dynamics», donde os mostramos los últimos juegos desarrollados por esta prestigiosa compañía para 3DO y «ReBoot!», la primera serie de animación realizada íntegramente por ordenador y que, además, pronto se convertirá en un videojuego.

Variedad, por supuesto, de soluciones, como las de «BioForge» o «Cyberia» para poder avanzar sin complicarse la vida.

Variedad, por último, de noticias, con juegos como «Astal», «Gex», «Deadalus» y, sobre todo, la bomba que Nintendo soltó en la última gran feria del sector, el E3 –del que encontraréis amplía información el próximo mes–, celebrado en Los Ángeles: la primera imagen oficial del hardware Ultra 64, dedicada a todos los lectores de Micromanía.

Tan sólo nos resta despedirnos hasta el próximo mes. Prometemos trabajar duro para ofreceros un nuevo número de Micromanía repleto de sorpresas. Palabra.

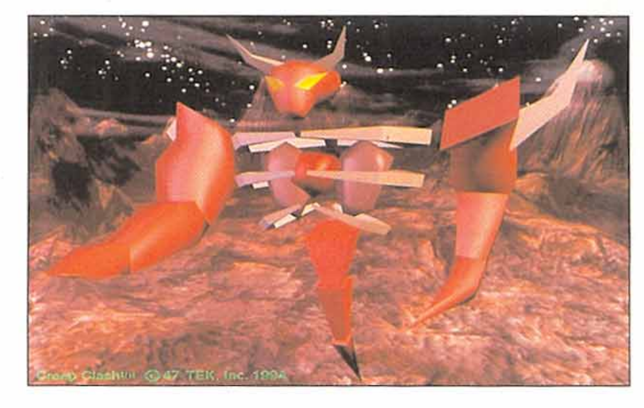


LA TRIDIMENSIONALIDAD REINVENTADA

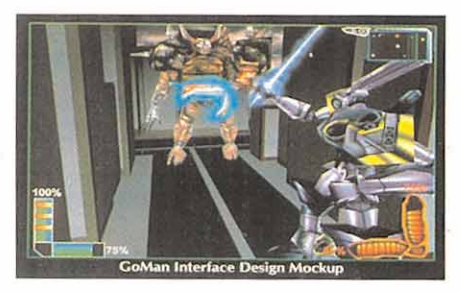
47 TEK

47 TEK ES UNA COMPAÑÍA AFINCADA EN SAN FRANCISCO, CALIFORNIA, Y DE LA QUE A ESTE LADO DEL CHARCO APENAS TENEMOS REFERENCIAS, SI ACASO DE FORMA INDIRECTA. QUIZÁ SU JUVENTUD TENGA ALGO QUE VER EN ESTE SENTIDO, AUNQUE, DE TODOS MODOS, SE TRATA DE UNA EMPRESA MUY POPULAR GRACIAS A SUS JUEGOS EN 3D, DE LOS QUE SUS AUTORES AFIRMAN QUE POSEEN LA TECNOLOGÍA MÁS ALTA EN ESTE CAMPO. DE AQUÍ AL OTOÑO, TAN SÓLO TRES PRODUCCIONES VAN A VER LA LUZ. PROGRAMAS QUE PRETENDEN REINVENTAR EL CONCEPTO DE TRIDIMENSIONALIDAD.









Tres dimensiones reales. Esa es la sutil diferencia que los programadores de 47 Tek argumentan en sus productos. Una tecnología que introduzca al usuario en un nuevo mundo de juego.

Pero, ¿cuáles son las diferencias que se pueden apreciar en cualquiera de los programas de esta compañía, respecto a otros conocidos? Básicamente, el render en tiempo real que utilizan los juegos de 47 Tek, permite ofrecer opciones como perspectivas subjetivas, vistas completamente distintas de una partida a otra, efectos de luz en escenarios y personajes, así como ángulos de cámara variables, etc.

Los dos primeros juegos de la compañías, «Sentoo» y «Creep Clash», han sido diseñados con dos herramientas principales, una propia –47 DO– y la segunda el "Renderware" de Criterion Software. Esta fue elegida por la posibilidad que ofrecía de que los juegos pudieran funcionar con un equipo que soporte una tarjeta de vídeo VGA, además de la versión avanzada en SVGA.

Sin embargo, la clave de los juegos de 47 Tek, en formato PC, se esconde tras la tarjeta aceleradora MGA 3D de Matrox. Esta combinación de VGA con un chip específico de proceso gráfico 3D, basada en los modelos Impression Plus 3D y Matrox Impression Lite, permite efectuar un render individual de cada polígono, en tiempo real, resultando en una acción espectacular y fluida. Además, 47 Tek mantiene contactos con terceras compañías como Cirrus Logic y 3D Labs, para asegurar la compatibilidad de futuros proyectos con tarjetas que incorporen chips Cirrus y el GLINT de 3D Labs.

Pero conviene no olvidarse de un dato importante, y es que 47 Tek prevé lanzar sus productos no sólo en PC, sino también en PlayStation, a partir de Octubre. Para esa fecha se planean las versiones para la máquina de Sony, de «Sentoo» y «Creep Clash», junto al nuevo programa de la compañía, «Goman».

Todos ellos tienen como argumento la lucha y no podemos dejar a un lado la incorporación de metraje en FMV. «Sentoo», «Creep Clash» y «Goman» prometen sentar nuevas bases en los beat'em up 3D, que esperamos ver pronto.





47 TEK. Filosofía de juego

Los constantes avances en la tecnología para PC, y la aparición de las nuevas plataformas de 32 y 64 bits, está haciendo de los juegos en tres dimensiones el nuevo standard del soft. Sin embargo, en 47 Tek afirman que el usuario todavía tiene dudas a la hora de discernir entre lo que realmente significan 3D reales, y la pseudo tridimensionalidad. Puestos al habla con ellos, éstas han sido sus declaraciones al respecto.

MM.: ¿Cuál es la diferencia que un usuario puede encontrar entre un juego pseudo 3D, y unas 3D reales?
47 TEK: *Contemplar juegos como, por ejemplo, «Mortal Kombat», es algo parecido a presenciar un partido de ping pong. Los personajes se mueven a izquierda y derecha, a lo largo de la pantalla, y tan sólo cambian sus posiciones en el momento de saltar uno por encima del otro. En «Sentoo», «Creep Clash» y «Goman», estos personajes pueden rotar uno alrededor de otro, y golpear desde cualquier posición.*

MM.: ¿Por qué consideran a juegos como «Doom», programas pseudo 3D, y que tiene de distinto «Sentoo» o «Goman»?
47 TEK: *La diferencia es muy simple. Todas las imágenes que se pueden ver en «Doom» son realmente 2D, a las que se ha aplicado un alto grado de "scaling". Otro juegos que parecen 3D, como «Myst», tan sólo son escenas pregeneradas, y con un número limitado de vistas.*
En «Sentoo» y «Goman», no existe limitación en la variedad de ángulos desde los que se puede contemplar una escena. Hemos modelado un "mundo", que el usuario puede visualizar desde donde quiera.

MM.: ¿Si los luchadores pueden moverse en círculos, de qué forma se mantienen en el campo de la cámara, en cada fotograma?
47 TEK: *Hemos dotado a nuestros juegos de cámaras inteligentes, que de forma automática realizan un zoom, y varían su posición, según el movimiento de los personajes. Si el jugador se desplaza tras un objeto que pueda aparecer en el juego, como una montaña, la cámara se eleva y efectúa un plano picado, desde el punto más alto, ofreciendo una visión completa.*

MM.: ¿Cómo puede escoger el jugador un punto de vista determinado?
47 TEK: *Las perspectivas de cámara disponibles son muy numerosas, y se pueden escoger con la simple pulsación de una tecla. Existe una vista subjetiva, en la que el jugador sólo ve de sí mismo sus manos y el arma que porta. En ésta, de hecho, se puede contemplar, si así ocurre, la decapitación de tu personaje, y ver el cuerpo caer a tierra, con tu cabeza rodando por el suelo. Es algo realmente impresionante.*

MM.: ¿Cómo se formó 47 Tek?
47 TEK: *Mark Hirsch fundó la compañía en 1993, y durante el primer año estuvimos desarrollando el 47-DO, para el diseño de gráficos 3D. Todos los miembros del equipo poseen experiencia en edición de vídeo, animación, cine o música. Además, todos son unos entusiastas de las artes marciales, por lo que los diseños de nuestros juegos tenían que pertenecer, evidentemente, al grandioso género del beat 'em up.*

Flash

«Z» es el nombre del último juego de los Bitmap Bros., desarrollado junto a Warner Interactive y Renegade, y que aparecerá para PC CD-ROM dentro de unos meses. Su diseño y estilo de juego es muy similar a «The Chaos Engine», al menos en apariencia, pero se habla de unas secuencias renderizadas totales, que echan por tierra cualquier anterior proyecto de esta conocida compañía.

El «Myst» de Broderbund ya tiene versión en castellano. Una de las aventuras, gráficamente, más cuidadas de los últimos tiempos ha sido, por fin, adaptada a nuestra idioma, aunque con un retraso notorio. Aunque, como dice el refrán, más vale tarde que nunca. Cuando leáis estas líneas ya estará en la calle.

Proein, SA distribuye en España unos packs de Telstar, tremendamente populares en Inglaterra, que recogen en un sólo CD dos programas de gran calidad. Juegos como «Syndicate» o «Alone in the Dark», se pueden conseguir ahora, a un precio muy asequible, en un único paquete. Esperemos que la iniciativa dure.

CONCURSO MUNDODISCO

Ganadores Colección Libros Terry Pratchett y juego de Mundodisco

Luis Miguel Arcas Carballo	Cuenca
Inmaculada Carrasco Mtnez.	Murcia
J. Ignacio Bravo Lupiánez	Tenerife
Raúl Jiménez Parra	Madrid
J. Carlos Llari Faceiras	Barcelona

Ganadores Colección Libros Terry Pratchet

Eduardo Donate López	Guipúzcoa
Marcos Antonio Cervera	Valencia
Eneko Larrazábal del Río	Vizcaya
Nacho Plaza Alonso	Madrid
Héctor Peral Carbonell	Alicante



LA GUERRA DEL 3DO

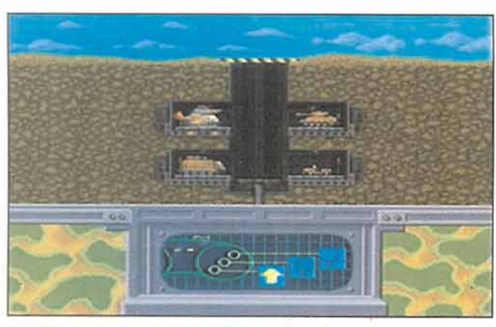
Return Fire



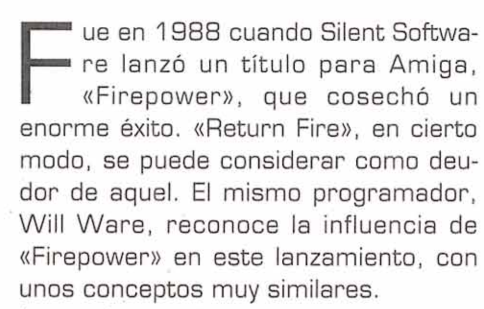




SI DE ALGO PUEDE PRESUMIR «RETURN FIRE» FRENTE A OTROS TÍTULOS PARA 3DO, ES DE POSEER UN ESTILO Y UN DISEÑO COMPLETAMENTE ORIGINAL. SILENT SOFTWARE, SUS CREADORES, ASEGURAN QUE LA IDEA QUE HA DADO VIDA AL JUEGO ANDABA GESTÁNDOSE DESDE HACE UNA DÉCADA. NO FUE, SIN EMBARGO, HASTA HACE UN AÑO, CUANDO «RETURN FIRE» COMENZÓ A TOMAR FORMA. UNA FORMA QUE PESE A SU ASPECTO INOCENTE, OCULTA UNO DE LOS PROGRAMAS MÁS ACLAMADOS POR LA CRÍTICA, FUERA DE NUESTRAS FRONTERAS.







Lanzamiento: **ABRIL 95 (RESTO DE EUROPA)**

Fue en 1988 cuando Silent Software lanzó un título para Amiga, «Firepower», que cosechó un enorme éxito. «Return Fire», en cierto modo, se puede considerar como deudor de aquel. El mismo programador, Will Ware, reconoce la influencia de «Firepower» en este lanzamiento, con unos conceptos muy similares.

Las mejoras, sin embargo, sobre todo a nivel técnico, son asombrosas. Gráficamente, se ha creado una combinación de polígonos y bitmap, en los que el detalle conseguido, tanto en el modo de pantalla completa –un jugador– como con pantalla partida –dos jugadores, con división vertical–, muestra un mundo de un realismo muy elevado.

Existen cuatro vehículos disponibles –un tanque, un helicóptero, un vehículo de asalto y un jeep– que poseen unas características concretas de acción, con un mismo objetivo: rescatar una bandera que ha caído en manos del enemigo. El único vehículo que puede hacer esto es el jeep, y los demás tiene la tarea de echar abajo las instalaciones enemigas y aniquilar los soldados rivales. Contemplar como, por ejemplo, estos escapan a la carrera de un hangar en ruinas, a punto de derrumbarse, es toda una delicia que da buena muestra del nivel de detalle gráfico conseguido.

Además, los programadores han realizado un esfuerzo extra para dotar al juego de una acción lo más cinematográfica posible. Cuando nos desplazamos con cualquiera de los vehículos, la cámara se aleja del mismo, y cuando este se detiene para iniciar una acción de ataque, se efectúa un zoom, que aproxima la escena a los ojos del usuario. Las transiciones son sorprendentemente suaves.

A todo esto se une el sonido Dolby Surround que posee «Return Fire», junto a las escenas en FMV, que aparecen al finalizar con éxito una misión.

Jugabilidad, excelencia gráfica, adicción y una banda sonora escalofriante, es lo que forma, a grandes rasgos, «Return Fire». Uno de los mejores juegos, aseguran, existentes para 3DO en el mercado internacional.



SATURN ENCUENTRA A DOOM

Deadalus

La estela de juegos tipo «Doom» no es seguida tan sólo por múltiples clónicos en el mundo del PC. Las nuevas máquinas también reclaman su parcela en este territorio. Títulos como «Kileak the Blood» o «Space Griffon», para PlayStation, han empezado a marcar la pauta en Japón. Ahora Saturn, con «Deadalus» también se incorpora al carro de los shoot'em ups 3D.

De hecho, «Deadalus» tiene un buen número de similitudes con los títulos mencionados para PlayStation. Un escenario muy parecido, situado en una estación espacial –que da nombre al juego– asaltada por una legión de terroristas que han tomado el poder en poco tiempo, y que ahora la dominan, es el lugar en que se desarrolla la acción de «Deadalus».

SATURN
Lanzamiento:
ABRIL 95 (JAPÓN)

Sin embargo, parece que Sega ha querido ir más lejos que sus directos competidores –léase el soft para la máquina de Sega– ofreciendo en este CD algo más que unos impresionantes escenarios renderizados en 3D.

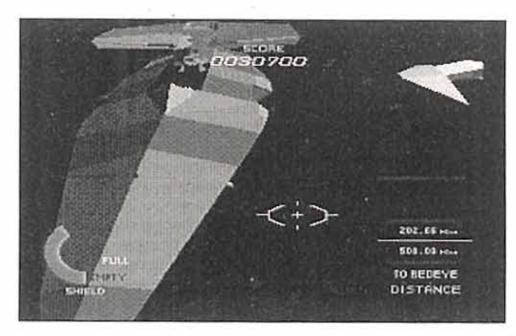
Lo que «Deadalus» intenta es conseguir un equilibrio entre gráficos y jugabilidad, obligando a algo más que a dar un sencillo paseo por miles de habitaciones y pasillos, disparando a todo lo que se mueva. Así, numerosos objetos e ítems de distinto uso se distribuyen por todo el mapeado del juego.

Pasadizos secretos, trampas de todo tipo y una información en pantalla, mediante el supuesto display del robot que manejamos y tripulamos, redondean «Deadalus».

Sin embargo, parece que fuera de nuestras fronteras se le achacan defectos como posible reiteración en su desarrollo, aunque a nivel técnico no se le pone ningún pero. Por ejemplo, en la aplicación de fuentes de luz en distintos momentos, consiguiendo entornos tenebrosos, y pasando por distintos grados de iluminación.

NAMCO RECUPERA SUS CLÁSICOS

Starblade α



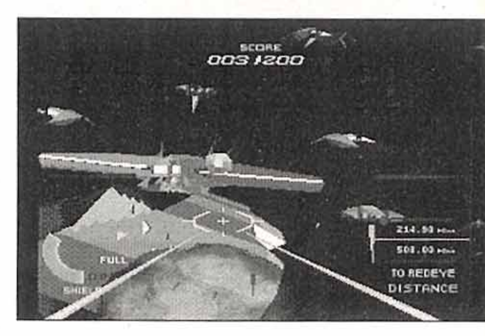
Cuando en 1991 Namco estrenaba su System 21, «Starblade α» abría el camino de una nueva generación de shoot'em ups que ahora vuelve a sus orígenes con la versión de PlayStation, lanzada hace poco tiempo en Japón. Sin ofrecer nada excepcionalmente original, pero con una calidad elevada, el juego se perfila como uno de los títulos clave para Sony, dentro de unos meses, aunque más de una opinión polémica le persigue.

El acuerdo entre Sony y Namco para surtir de software a PlayStation, no podía dejar de lado clásicos como éste. Pero su aparición ha hecho surgir la idea de si no es excesivo, teniendo en cuenta el potencial de placas como el System 22 o el System 11, llegar hasta programas que, pese a su espectacular presencia, tienen casi cuatro años.

«Starblade α» es un shoot'em up con trasfondo galáctico, cuyo desarrollo se basa en la conducción automática de la nave que pilotamos, a través de múltiples fases, manejando el punto de mira del artillero.

Lanzamiento:
ABRIL 95 (JAPÓN)
ARCADE

Tan simple premisa da paso a una orgía de disparos y explosiones, que es posible jugar en dos modos gráficos: polígonos planos o texturados. La espectacularidad de la segunda opción, se ve reforzada por una velocidad de juego casi idéntica a la primera, y donde el sonido evidencia su peso.

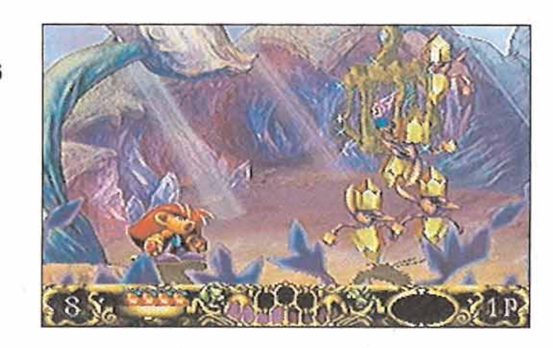


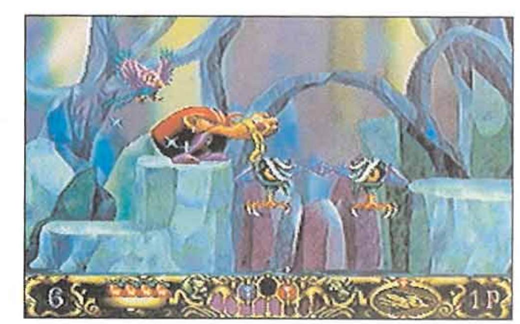
«Starblade α» será un título clave cuando PlayStation haga su aparición en España, por ser el primer gran shoot'em up de Sony.

STARBLADE α: Muestra cedida por Centro Mail (91) 380 28 92

SEGA REVITALIZA LAS PLATAFORMAS

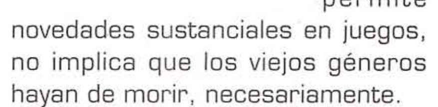
SATURN
Lanzamiento: **MAYO 95 (JAPÓN)**





Astal

LOS EQUIPOS DE PROGRAMACIÓN INTERNOS DE SEGA JAPÓN –O, AL MENOS, SUS MENTES PENSANTES– TIENEN MUY CLARO QUE NO SÓLO DE «VIRTUA FIGHTER» Y SIMILARES VA A VIVIR SATURN. Y, TRAS LA INCURSIÓN EN EL MUNDO DE LAS PLATAFORMAS CON «CLOCKWORK KNIGHT», LLEGA «ASTAL», UNA PEQUEÑA JOYA DEL GÉNERO, EN 2D, QUE LO REVITALIZA Y OFRECE ALGUNAS DE LAS MÁS PRECIOSISTAS IMÁGENES VISTAS HASTA AHORA EN UN CD DE LA NUEVA MÁQUINA DE SEGA.





Las posibilidades que una máquina como Saturn tiene, a la hora de aprovechar software potencialmente excepcional, en una línea similar a la seguida por títulos como «Virtua Fighter» o «Daytona USA», han sido más que probadas desde su lanzamiento en Japón. Sin embargo, el hecho de disponer de un hardware que permite novedades sustanciales en juegos, no implica que los viejos géneros hayan de morir, necesariamente.

Muy al contrario, Sega está intentando dar nueva vida a algo tan clásico como las plataformas, con «Astal», su último –y uno de los más ambiciosos– lanzamiento.

La estructura de «Astal», así como su desarrollo, son de sobra reconocibles para cualquier aficionado a programas de este tipo, habiéndose cuidado el factor de jugabilidad extremadamente.

Pero, pese a ello, la característica que define a este CD, sobre cualquier otro aspecto, es la extraordinaria calidad gráfica de que se le ha dotado.

La espectacular intro de «Astal», que a diferencia de juegos como «Panzer Dragoon» no hace uso de técnicas de render, sino de animación tradicional, con un estilo –no hace falta decirlo– muy manga, al cien por cien, pone en antecedentes al jugador sobre la historia de la que parte el juego. Mas, no es al contemplar estas impactantes imágenes cuando uno llega a descubrir la calidad del CD, en lo relativo a gráficos, sino en el programa mismo.

Para contrarrestar una línea, cada vez seguida por más y más compañías, de diseño basada en los polígonos y las texturas, la sugerencia de «Astal» se decanta hacia una estética típica de dibujo animado, que los movimientos de protagonista y todos los demás personajes recuerdan constantemente, así como la propia realización de todos y cada uno de los escenarios. La combinación de ambas facetas, sprites y decorados, es casi perfecta.

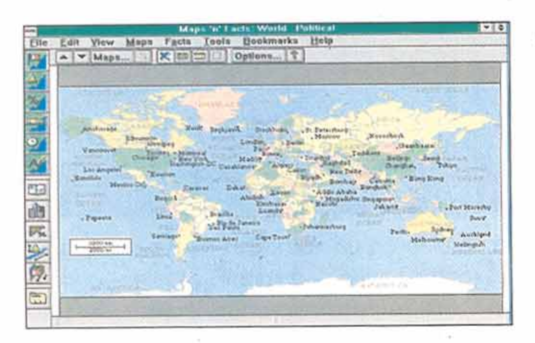
Para ofrecer mayor espectacularidad, en ciertas ocasiones, se han incluido zooms –muy al estilo de arcades como «Samurai Shodown»–, para abarcar una mejor visión de juego, en momentos que así lo requieran.

Parece que los que sean verdaderos fanáticos de las plataformas van a tener muy pronto un nuevo punto de referencia en su género favorito por excelencia, debiendo vigilar el nombre de «Astal» con empeño.

ASTAL: Muestra cedida por Centro Mail (91) 380 28 92

ALREDEDOR DEL MUNDO

BRODERBUND
En preparación: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**



Tras el lanzamiento de «PC Globe», Broderbund ha dedicado sus esfuerzos, en esta misma línea, a preparar uno de los atlas mundiales más completos y actualizados del momento.
«Maps'n'Facts» son casi ciento cincuenta megas de datos sobre el mundo y la sociedad, que abarcan todo tipo de información en referencia a países, culturas, regiones, etc.
Este CD multiformato –el mismo disco funciona en PC y Mac– está siendo traducido en su totalidad al castellano, estando prevista su aparición para este mismo mes.
«Maps'n'Facts» ha sido realizado pensando en la comodidad y sencillez de manejo por parte de cualquier usuario, inclusive niños, ya que una de sus aplicaciones ideales es a nivel educativo.
Datos sobre agricultura, economía, educación, política, viajes... hasta el nivel de incidencia de la delincuencia en cada país y región del globo, están contemplados en el CD.
Un programa completo y ameno, que muy pronto llegará hasta nosotros.

EL CD-i Y EL CINE ESPAÑOL

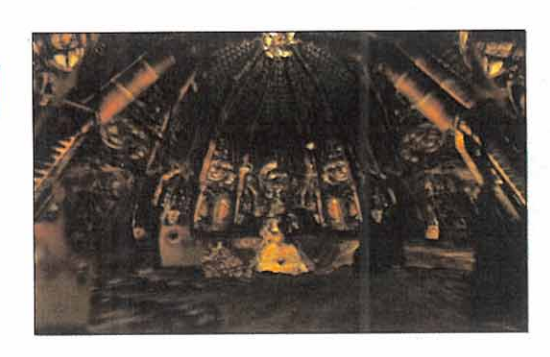
Mientras Philips continúa lanzando películas en formato digital para su CD-i, en versión original, y en espera de que sean dobladas al castellano, un acuerdo con la productora El Deseo, S.A., del omnipresente Pedro Almodóvar, ha tenido como consecuencia la aparición de «Kika» en este formato.
«Kika», además de una nueva película MPEG para CD-i, es el primer largometraje en castellano para este soporte, producido íntegramente en España. Además, y como novedad, los dos discos compactos que componen el paquete de «Kika», incluyen el "making off" original, no comercializado antes por ningún otro canal.



Los 127 minutos de metraje –incluyendo el "making off"–, están divididos en catorce secuencias de acceso directo. La banda sonora del film ha sido grabada con calidad Dolby Surround ProLogic.
Dejando a un lado «Kika», la última producción que verá la luz en breve, también en formato de vídeo digital, es la versión CD-i del «Xplora» de Peter Gabriel. Cien minutos de vídeo y 30 de audio, junto a un libro con información del popular ex-líder de Genesis, nos llevan a conocer un poco más el universo de Peter Gabriel y los estudios Real World, donde ha sido desarrollado «Xplora».

LA BÚSQUEDA DE LA PERFECCIÓN

Azrael Tear





En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA

Intelligent Games es el grupo, encabezado por Matthew Stibbs, que se encuentra detrás del nuevo título de Mindscape que aparecerá en el mercado a finales de año, con gran seguridad. «Azrael Tear» es el proyecto que, junto a «Waterworld» –adaptación de la película del mismo nombre, protagonizada por Kevin Costner y que Interplay distribuirá a nivel mundial–, tiene entre manos el equipo responsable de «Ticonderoga» y «Battle Isle».

«Azrael Tear» es una aventura que se presume "diferente", con todo lo que esto puede implicar.

Un juego que funciona en tiempo real, con gráficos –personajes y escenarios– en resolución SVGA, mapeado de texturas en 3D, 360 grados de libertad de movimientos...

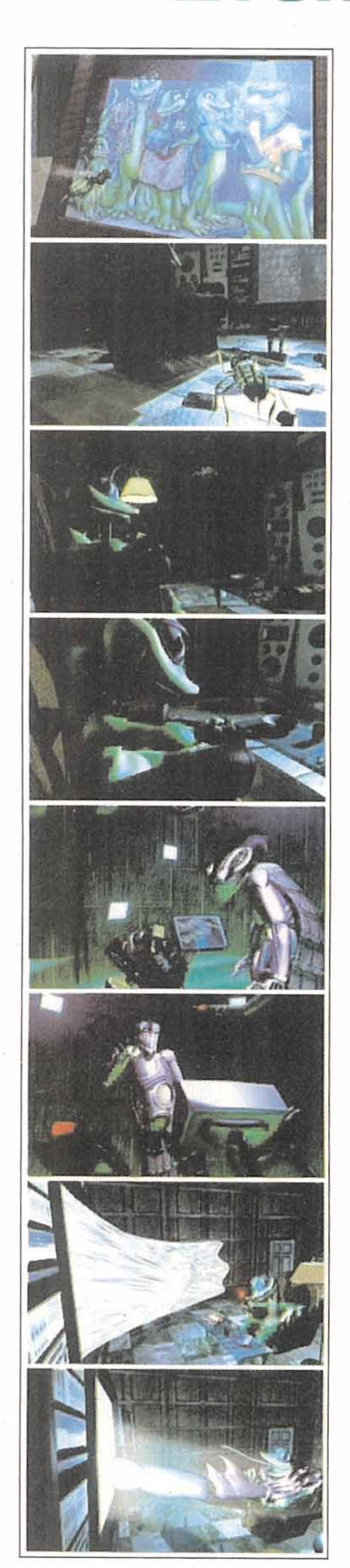
Un juego que nos sitúa en la búsqueda del santo Grial, y que guarda ciertas similitudes con todo un clásico en CD como «Myst».

"3D Studio" y el "Brender" de Argonaut, han sido las principales herramientas utilizadas en el diseño gráfico de un programa basado en la lógica y la resolución de puzzles, cuya mayor virtud, según se asegura, es ofrecer una atmósfera sin igual, y unos movimientos tan rápidos que llegan a ser sorprendentemente increíbles.

Aún es pronto para tener más datos sobre este juego, pero no perdáis la pista a «Azrael Tear» en los próximos y venideros meses.



LA ORIGINALIDAD DEL CLÁSICO

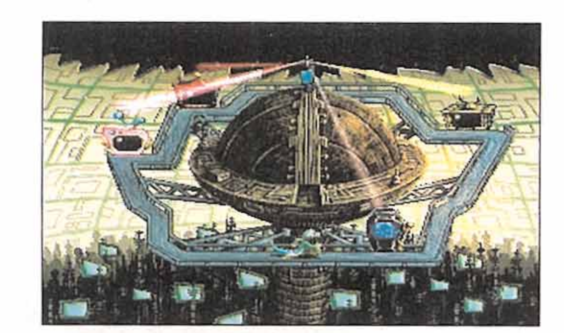


Gex

POR FIN, CRYSTAL DYNAMICS HA DADO A CONOCER SU ÚLTIMO LANZAMIENTO EN 3DO, LARGAMENTE ANUNCIADO. «GEX» SE PUEDE CONSIDERAR COMO UNA TENTATIVA DE UNIR LA ESTRUCTURA DE LOS CLÁSICOS JUEGOS DE PLATAFORMAS, CON LA TECNOLOGÍA 3DO.

UN INTENTO QUE HA RESULTADO EN UNO DE LOS PROGRAMAS MÁS ATRACTIVOS Y ADICTIVOS DE LOS ÚLTIMOS MESES, Y QUE SE CONVIERTE EN LA BANDERA DE ESTA JOVEN COMPAÑÍA EN EL PRESENTE AÑO, EN ESPERA DE SU INMINENTE «SLAM AND JAM».

El protagonista de «Gex» es uno de los personajes más curiosos y divertidos que recordamos en un videojuego: un lagarto. Tan peculiar ser, es arrastrado a dimensión Media, un universo desconocido y algo surrealista, en el que yacen los espíritus de los programas de televisión de la década de los setenta.
Una ambientación que a veces roza la psicodelia, con un toque marcadamente "kitsch", rodea los escenarios por los que el protagonista del juego se mueve, divididos en cinco grandes fases: Graveyard World, Kung Fu World, Cartoon World, Jungle World y Rez's Nerve Center.
Cada una estas fases se divide en varios subniveles, por los que Gex corre, salta, trepa, se arrastra y camina de todas las maneras imaginables... hasta cabeza abajo –recordemos que es una lagartija, algo desarrollada, eso sí–.
Una de las características que definen a «Gex» es su elevada calidad gráfica, así como las fantásticas animaciones del personaje principal. El elevado número de frames de que constan estas, permiten que «Gex» se mueva con una extraordinaria naturalidad, aún en las condiciones más originales e impensables.
La originalidad, además, del planteamiento del juego, en el que el nivel de detalle está cuidado en todos los aspectos, hace de «Gex» un estupendo programa que, pese a su aspecto algo infantil, resulta atractivo a todo tipo de público.
La excelente intro, completamente renderizada, y que pone en antecedentes al usuario, sobre la dinámica del juego, pone la guinda a un producto con el que Crystal Dynamics puede dar el salto definitivo a la fama.





3DO
Lanzamiento: MAYO 95
(RESTO DE EUROPA)

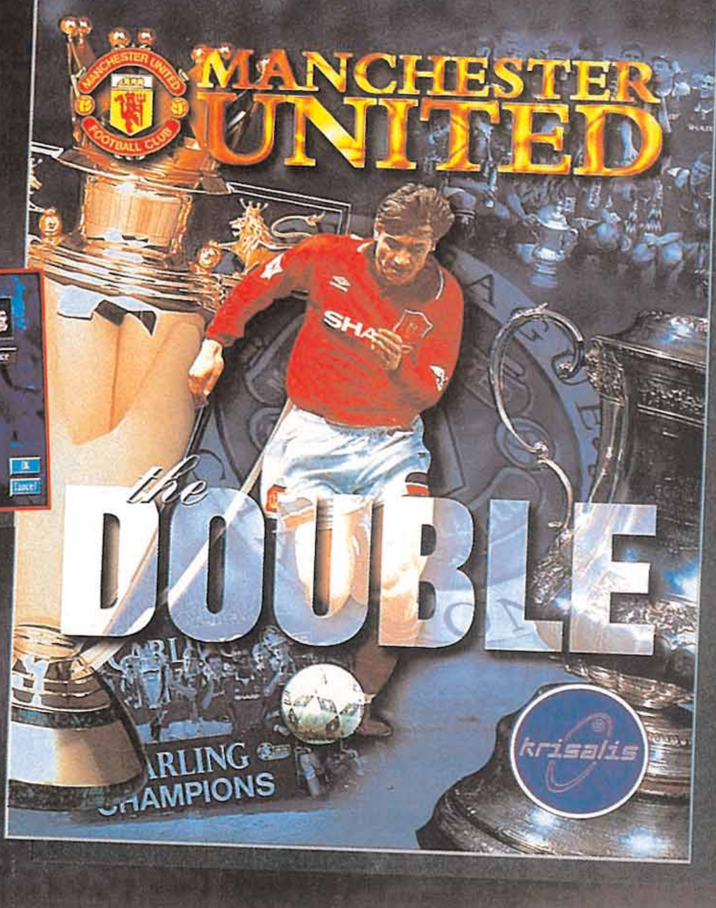


GEX: Muestra cedida por Rafael González (Dream Games/ (91) 377 45 59)

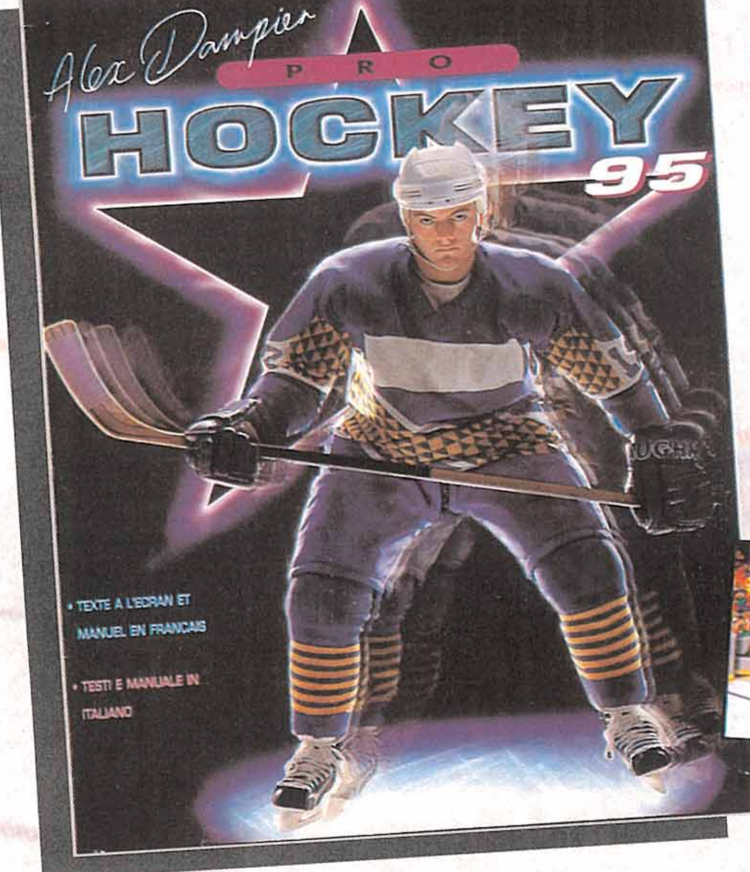
EL DOBLE DE ADICTIVO, EL DOBLE DE BUENO, EL DOBLE DE COMPLETO.

Con más opciones y variables que ningún otro simulador de futbol • Más equipos • Más datos y estadísticas • Más acción arcade • Más tácticas • Cámara lenta y hasta 4 jugadores





Alex Dampier HOCKEY, EL DEPORTE MAS RAPIDO DEL MUNDO EN TU PC... ¡¡NOS VEMOS EN LA PISTA!!.



Una de las mejores y más trepidantes simulaciones deportivas jamás desarrolladas. Equipada con un nuevo y revolucionario sistema de reproducción de secuencias de video. Más de 3200 jugadores, 25 equipos y muchos tipos de competición. ¡TREPIDANTE! ¡VIOLENTO! ¡ADICTIVO!.



Conseguimos en el E3 la primera foto en color de la Ultra 64

Así es lo más ULTRA de NINTENDO

Aunque os frotéis los ojos con fruición no lograréis hacer desaparecer su imagen de vuestras retinas. Es real, aquí la tenéis, la esperadísima Ultra-64 es tal y como la veis, y ha llegado para quedarse y triunfar. Lo más revolucionario de Nintendo desde «Donkey Kong Country» se va a hacer esperar hasta Abril del 96, fecha de su lanzamiento en USA y Europa, aunque en un principio estuviese prevista para estas Navidades. Sin duda, merece la pena esperar un poco más para disfrutar de esta maravilla, de la que ahora os contaremos todo con nombres y apellidos, además de presentaros el último juego de Mindscape: «Monster Dunk».









NINTENDO ULTRA 64

El secreto por fin se ha desvelado. Todos podemos ver ahora cómo será Ultra 64, la revolucionaria máquina de Nintendo desarrollada por esta compañía junto con Silicon Graphics. Contempladla fijamente. ¿Alguien se ha decepcionado?

Quizás el aspecto externo podría haber sido más espectacular, o su tamaño más grande, o más pequeño, pero realmente no importa. Si queríamos verla era simplemente para cerciorarnos de que esta maravilla existe de verdad, porque sólo a la vista de sus características nadie puede quedar defraudado.

El tiempo que se lleva hablando de ella sólo es comparable con el que se ha invertido en su desarrollo: 19 meses de trabajo con el único objetivo de ofrecer a los usuarios lo mejor al precio más competitivo, según palabras de Howard Lincoln, jefe de Nintendo of America. El señor Lincoln pone a prueba aún más la paciencia de todos nosotros reclamándonos más tiempo para que el lanzamiento de la máquina –en Abril del 96– vaya acompañado del mejor software de entretenimiento. El precio estará por debajo de 250 dólares.

El mejor soft para el mejor hard; toda la experiencia y tecnología de Silicon Graphics ha dado como fruto la combinación de una CPU RISC R4200 de 105 MHz con un procesador gráfico "Reality Immersion" de 80 MHz. Rambus pone la tecnología de interconexión que se traduce en un bus de 64 bits que comunica la CPU principal con memoria mediante un subsistema que trabaja a 500 MHz para incrementar el realismo de los gráficos mediante una alta velocidad de proceso.

Estos gráficos disfrutarán de una resolución superior a 1024x768 –similar a la del ordenador Onix de Silicon– con 16 millones de colores de 24 bits, que además permitirán tratamientos como morphing, transparencias, sombreados, mapeados de texturas y todo tipo de escalado y rotación de polígonos.

Este baile de números y características técnicas son abrumadoras, y colocan a Ultra 64 en un nivel tecnológico que deja a Saturn y Playstation muy por debajo, cumpliendo las previsiones de los responsables de Nintendo. Uno de los cuales, Peter Main, declaraba: "la historia de nuestra industria es una búsqueda sin final del mejor gameplay y los mejores gráficos para los juegos"; y continúa: "en Abril del año que viene los consumidores verán lo que significa auténtico proceso de datos de 64 bits con juegos que sólo estarán disponibles para Ultra 64".

Uno de esos juegos exclusivos lo está desarrollando Mindscape que, bajo el nombre de «Monster Dunk», esconde un arcade deportivo de baloncesto que permitirá jugar en mundos 3D cuya realización antes estaba reservada a las grandes workstations. Famosos monstruos tomarán parte en un two-on-two realzado con escenas humorísticas y derroches de efectos gráficos que aprovecharán las posibilidades de la máquina. Un ejemplo: un jugador se transforma en una nube de humo, mediante un morphing pasa a murciélago, vuela sobre la canasta y deja caer la bola en ella. En palabras de Robert Lloyd, presidente de Mindscape, "«Monster Dunk» estremecerá a los consumidores con gráficos deslumbrantes, los divertirá con el humor que incorpora, y los asombrará con los fluidos movimientos de los jugadores".

Las espectativas son inmejorables, aunque los sucesivos retrasos que está sufriendo el lanzamiento de Ultra 64 decepcionan a muchos usuarios que se decantan por alguna de sus competidoras.

Queda preguntarnos si Abril de 1996 será una fecha demasiado lejana para su salida y si Nintendo encontrará un mercado adecuado para la misma. Nosotros apostamos por que sí, ya que hay cosas por las que merece la pena esperar...

¿Tanto?

EL "DREAM TEAM" PARA ULTRA 64

Los esfuerzos y contribuciones de tantas y tan prestigiosas compañías llevarán a buen puerto a la máquina de Nintendo. Son la "creme de la creme", la élite de la informática mundial trabajando sin descanso para que el lanzamiento sea todo un éxito.

HARDWARE:
- Silicon Graphics: Creador del sistema hardware de 64 bits junto con Nintendo.
- Rambus: Creador de la tecnología de la memoria de alta velocidad.
- WMS Industries: Sus obras son las recreativas «Killer Instinct» y «Cruis'n USA».

HERRAMIENTAS DE DESARROLLO:
- Alias Research: Herramientas de desarrollo de gráficos 3D para Nintendo.
- MultiGen: Modelos de simulación 3D en tiempo real.
- Software Creations: Herramientas de sonido para Nintendo.

DESARROLLADORES DE JUEGOS:
- Angel Studios.
- DMA Design.
- Paradigm Simulation.
- Rare.
- Software Creations.

EDITORES DE JUEGOS:
- Acclaim: «Turok: Dinosaur Hunter».
- Gametek: «Robotech».
- Mindscape: «Monster Dunk».
- Sierra On-Line: «Red Baron».
- Spectrum Holobyte: «Top Gun».
- Virgin: Juego desconocido.
- Williams: Juego muy avanzado tipo «Doom».



Visita en Realidad Virtual al Museo del Prado

La tecnología multimedia permite una visita a las salas de Velázquez en el Prado, todo ello realizado por primera vez en imagen sintética. Recorra el museo y seleccione la obra deseada: al instante obtendrá toda la información sobre el cuadro, su composición, técnica, historia,...



Máxima capacidad multimedia interactiva

En un pequeño disco de 12 cms de diámetro se dispone de: • 1070 conexiones hipertexto con fotografías, audio y vídeo • 6Mb de texto (el equivalente a un libro de 500 páginas) • 600 fotografías a toda pantalla • 2 horas de locución • 20 m. de música • Entrevistas en vídeo digital ... Todo ello en un CD-Rom multiplataforma compatible con PC Windows™ y Apple Macintosh™

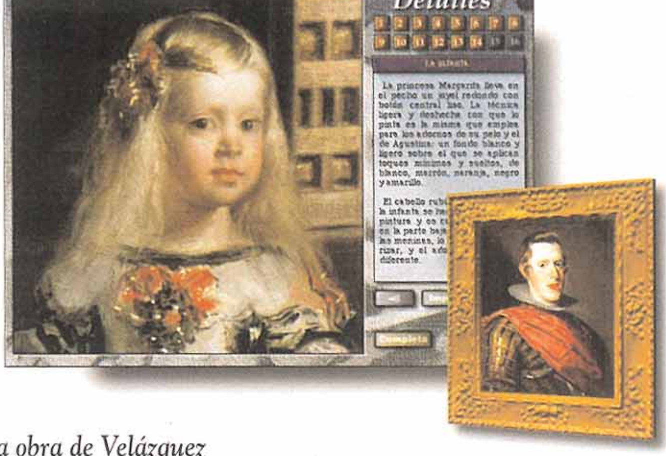
Dinamic Multimedia presenta un CD-Rom revolucionario.

– a un precio revolucionario: 4.950 Pts.



El Museo del Prado

Recorra el exterior del museo, acérquese a sus columnas o escalinatas, pasee por los jardines... Conozca, además, la historia de la pinacoteca desde sus orígenes hasta nuestros días: sus directores, sus distintas etapas, el museo en cifras, el plano detallado con todas las salas...



La obra de Velázquez

El CD-Rom dispone de la más rigurosa y exhaustiva información sobre la obra de Diego Rodríguez de Silva Velázquez: la temática, los personajes, el contexto histórico, las fuentes de inspiración y la historia de cada uno de los cuadros. Técnicas de composición, estudio de la luz, 210 detalles comentados, posibilidad de hasta 8 ampliaciones, línea histórica...



CD-ROM multiplataforma
PC Windows™ y Macintosh™



UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75

La Producción del Sueño Multimedia

LAB CDI

Hablamos con los creadores de los primeros programas de CD-i, desarrollados en España.

LAB CDI ES UNA EMPRESA JOVEN. APENAS DOS AÑOS Y MEDIO DESDE SU CREACIÓN, DURANTE LOS QUE HAN CREADO LA INFRAESTRUCTURA NECESARIA PARA EL DESARROLLO DE CD INTERACTIVOS, ENTRE LOS QUE SE CUENTAN LOS PRIMEROS PROGRAMAS ÍNTEGRAMENTE REALIZADOS EN NUESTRO PAÍS, PARA PHILIPS CD-I. PUESTOS AL HABLA CON UNO DE SUS PRINCIPALES RESPONSABLES, JOSÉ MARÍA BONDIA, CONSEJERO DELEGADO DE LA EMPRESA, QUISIMOS DESCUBRIR ALGUNOS DE LOS "SECRETOS" QUE ENCIERRA UN PROCESO COMO ESTE, Y CUÁL ES LA PERSPECTIVA CON QUE LAB CDI AFRONTA EL RETO DE SER UNA DE LAS PIONERAS EN ESPAÑA EN ESTE SECTOR.



Lab CDI tiene el mérito de ser una pionera en su sector, con la producción de los primeros programas para CDI, desarrollados en España.

MICROMANÍA: ¿Cuál es la principal línea de producción que sigue Lab CDI?

J.M. BONDIA: *La compañía tiene cuatro líneas de acción.*

La primera, es la producción para terceros de aplicaciones multimedia. Sobre todo trabajamos para CD-i, pese a que producimos también CD-ROM. Tenemos mucha confianza en la tecnología de Philips, en cuanto a su orientación doméstica con el soporte del televisor, y no del ordenador, ya que pensamos que el futuro del ocio va a venir de la mano de la televisión.

Esta producción abarca tanto el mercado profesional –imagen corporativa, catálogos de producto...–, considerando el CD-i como un soporte de comunicación audiovisual, como para el mercado de gran consumo. En este sentido, nuestro trabajo más importante ha sido el desarrollo de la colección de la Historia del Arte Español, para Editorial Planeta.

La segunda línea hace referencia a la producción propia, actuando como editorial. Ya tenemos dos productos prácticamente finalizados. El primero es un CD dedicado a la vida y obra de Francisco de Goya. El otro es un CD educativo, basado en cuentos infantiles, juegos, orientaciones pedagógicas, etc.

Nuestra visión del mercado de consumo se divide en tres grandes áreas: el sector infantil –aplicaciones educativas–, un sector juvenil –juegos– y otro adulto –aplicaciones culturales, etc.–, en el que pensamos que esta tecnología es donde va a tener más éxito, con el Vídeo CD. La videocassette magnética ya está en vías de desaparición, y el formato compacto acabará enterrándola en breve, tal y como sucedió con el CD de audio y el vinilo, desde 1985.

La tercera línea de acción se basa en la distribución. Una compañía que está emergiendo, como Lab CDI, no puede dejar de lado una estructura de canales de distribución propios. Esta es quizá la gran asignatura pendiente en el consumo de nuevas tecnologías. De momento, quizás el lugar más adecuado para las ventas sean las grandes superficies. Por eso, estamos haciendo un gran esfuerzo en este sentido con la creación de un canal propio, CDI Shop, haciendo un especial hincapié en los videoclubs, que acabarán reciclando sus soportes.

La cuarta, y última línea en la que se mueve Lab CDI, es la distribución oficial, en Europa, de Philips, de todas las herramientas de producción para CD-i. En este sentido, asesoramos y ayudamos a las empresas que vayan a comenzar a producir para esta tecnología, ya que pensamos que la demanda del mercado en este sentido va a ser cada vez más fuerte.



MM.: También imparten cursos de formación en este sentido, ¿no es cierto?

JMB.: *Efectivamente. Desde nuestro punto de vista, somos más una empresa de productos de comunicación que un productor informático.*

Aunque, conceptualmente, para producir CD-i se utilizan herramientas informáticas, en el sentido clásico, el usuario final puede no ser enteramente consciente del proceso informático que se desarrolla en el interior de la máquina. Utiliza un ordenador sin saberlo. Antes del multimedia, todos los datos que se utilizaban en un proceso informático eran alfanuméricos. Ahora, los datos los constituyen el vídeo, audio, animación...

El proceso de desarrollo, en definitiva, es un proceso informático clásico, pero en la medida en que se trabaja en tiempo real, las peculiaridades de construcción son trascendentales. Lo más costoso de la producción CD-i en este sentido, no es el proceso de datos, en sí, sino los laboratorios en que esos datos se transforman y manejan –estudios de audio, de grafismo, de grabación y compresión MPEG de vídeo...–. Aparte, el programa que se encarga de manejar, finalmente, todos los datos, también es muy especializado, ya que los procesadores Motorola del CD-i manejan un ensamblador basado en un SO que opera en tiempo real. La producción, como se ve, es muy especializada.

«El soporte CD para producto multimedia durará de cinco a diez años, como mucho. Detrás de esto vendrán las autopistas de la información.»

MM.: ¿Qué equipos de programación existen en España, que utilicen, además de Lab CDI, estas herramientas para el desarrollo de producto CD-i?

JMB.: *Ese es el gran déficit de este sector. No existen profesionales en este sentido. Profesionales de imagen, sonido, informática... que trabajan en Lab CDI, han tenido que seguir cursos en el extranjero para la producción de CD-i.*

Nuestra intención es intentar formar profesionales en este sentido, desde nuestra experiencia.

La base para que toda tecnología avanzada triunfe en un país concreto, es poseer una buena producción propia, con profesionales formados correctamente. Hay que tener en cuenta, de todos modos, que nuestro sector está viviendo una transición. El soporte CD para producto multimedia durará de cinco a diez años, como mucho. Detrás de esto vendrán las autopistas de información, el cable, el vídeo a la carta... que es donde está el futuro del consumo. Se van a demandar ingentes cantidades de producto, ya que todo se hará a través del televisor. Y, si nadie lo remedia, toda esa producción vendrá de otros países. Los grandes grupos están creando consorcios de cable, pero nadie habla de lo que ofertarán a través suyo. Es muy llamativo que la administración no haya todavía promocionado la producción propia ni haya invertido aún en la formación de profesionales.

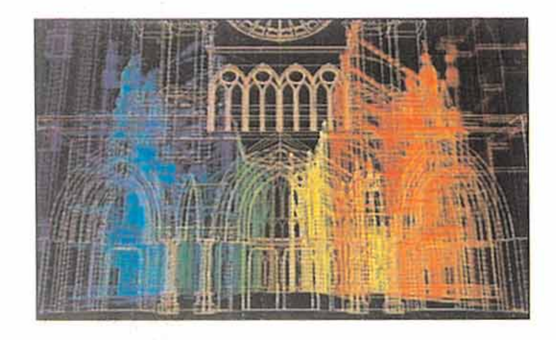
MM.: ¿Lab CDI está planeando algo en este sentido? ¿Piensan ya en este mercado del cable?

JMB.: *Estamos comenzando a planificar ciertos aspectos en esta línea.*

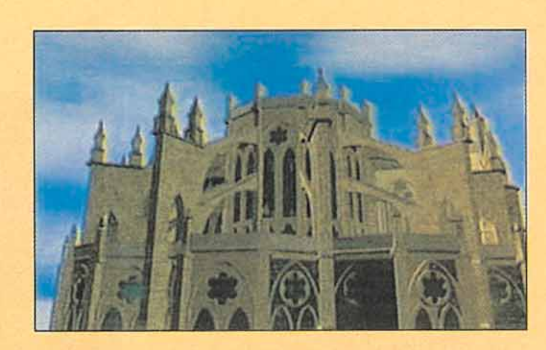
En realidad, la información que ahora mismo se estampa en un CD de forma digital, comprimida –producto multimedia, videojuego, audio, etc.– es la misma que se distribuirá por las redes, que cuenten con un ancho de banda suficiente. En lugar de un soporte físico, la información se acumulará en un gran servidor al que se accederá por el televisor.

MM.: A la hora de desarrollar producto CD-i, ¿qué diferencias existen entre los distintos géneros –audio, juegos, películas, multimedia, Vídeo CD...– referentes a las herramientas de desarrollo que se utilizan?

JMB.: *El audio CD es exactamente igual, tanto en tecnología CD-i como*







en cualquier otra. En lo referente a juegos, el proceso es también similar al seguido para la producción de ordenador, ya que un software lúdico potente precisa una programación de bajo nivel, para aprovechar bien las capacidades del procesador. La excepción viene dada al utilizar las ventajas que el CD-i aporta sobre otros sistemas con el cartucho de vídeo digital MPEG. Técnicamente, no es necesario llegar hasta una programación de bajo nivel. Todo se basa en la gestión de un vídeo, y los cuatro planos que lo componen. Un ejemplo muy reciente en este sentido es «Chaos Control». Los resultados son muy buenos, pero la complicación técnica es casi nula.
Los productos multimedia precisan de otra técnica, que puede tomar dos vías. Una se basa en la programación en C o C++, con rutinas específicas de gestión de datos en tiempo real –es el caso del CD sobre el SIDA, desarrollado por Lab CDI para la administración de salud pública–. La segunda, es el uso de lenguajes de autor, como el HAL, que utilizamos en Lab CDI, sobre plataformas Sun Microsystems.

MM.: ¿Cuál es la diferencia exacta entre las películas para CD-i y el Vídeo CD?
JMB.: *El estándar de programación. El contenido es el mismo, diversos fragmentos de vídeo en formato de compresión MPEG.*
El estándar CD-i se basa en el libro verde de la ISO, y el Vídeo CD en el libro blanco. Las especificaciones técnicas de construcción de programas y pistas de control, es lo que varía de uno a otro. El CD-i gana en interactividad en este sentido. Es posible grabar vídeo en cuatro idiomas, subtitular a voluntad, gráficamente tiene más potencia... El Vídeo CD sólo tiene dos bandas de audio, en lugar de cuatro, no admite mucha interacción, pero presenta una ventaja importante sobre el CD-i, y es que es un estándar que se puede visualizar en múltiples plataformas: 3DO, CD-i, Amiga CD 32, PC y Mac con tarjetas MPEG, etc.
Incluso, compañías como Sony y Panasonic están desarrollando lectores específicos de Vídeo CD, que seguramente se lanzarán este mismo año.

MM.: Así, ¿consideráis que, en esta línea, Lab CDI tiene en este momento alguna competencia a la que debáis temer?
JMB.: *Siempre se habla de la polémica entre el multimedia orientado al ordenador, y el que tiene como soporte de visualización un televisor. Pero esta es una polémica falsa, al menos desde nuestro punto de vista.*
El CD-i con el televisor, forma un universo de comunicación audiovisual. El ordenador con CD-ROM basa su funcionalidad en el proceso de datos. Ahora mismo, es mucho más potente el CD-i en la relación de precio-potencia audiovisual. El ordenador gana en la tarea de proceso de datos, pero exige grandes gastos para conseguir una potencia audiovisual considerable –tarjetas de sonido, de vídeo, etc.–.
Quizá la competencia real venga con la aparición de las nuevas máquinas, como el 3DO en Estados Unidos, o Sega Saturn y Sony PlayStation en Japón, que próximamente llegarán a Europa. Los estándares se están acercando cada vez más entre las máquinas de videojuegos y la informática tradicional. Los ejemplos de Sega CD, Amiga CD32 o Jaguar CD, son bastante ilustrativos también.
Lo ideal sería llegar a un standard real multimedia, aunque, en la medida que el mercado lo demande, es posible que entremos en la producción para estas novísimas máquinas.
Todo depende, básicamente, de la organización en el desarrollo de producto, no tanto en el estándar que se ha utilizado.

LAB CDI
EN ACCIÓN



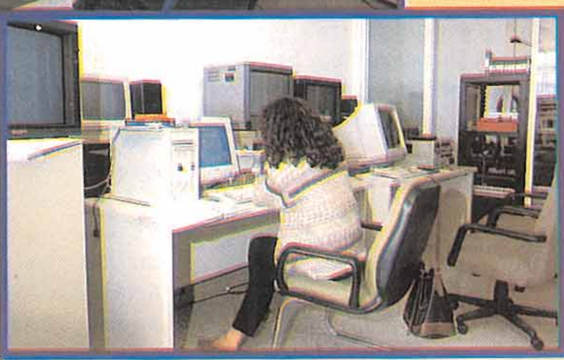
En el departamento de sonido, un Mac y una mesa de mezclas controlan las tareas de grabación digital.



Escáner, retoque de imágenes digitalizadas en Macintosh, etc. es el trabajo del departamento de grafismo.



Estaciones de trabajo Sun Microsystems forman el corazón del área de programación, operando bajo OS/9.



La compresión de vídeo MPEG, y el diseño gráfico en "3D Studio", forman otra de las más importantes tareas de Lab CDI.

Logic 3

Quickjoy

CONECTATE A LA ULTIMA TECNOLOGIA

PC Mission

- Joystick analógico para PC y 100% compatibles
- Palanca con centrado automático
- Controles de centrado para los ejes X e Y
- Dos botones de disparo

PC Digital Propad

- Pad analógico para PC y 100% compatibles.
- Control independiente de disparo automático.
- Dos posiciones de disparo automático:
  - semiautomático
  - manos libres
- Dos velocidades de disparo automático seleccionables
- Salida digital de 8 direcciones

PC Tornado

- Joystick analógico para PC y 100% compatibles
- Control de autocentrado
- Auto disparo de dos velocidades
- Ajuste fino de los ejes X e Y
- 2 botones de disparo
- Cable de conexión extralargo

PC Raider

- Joystick analógico para PC y 100% compatibles
- Palanca con centrado automático
- Disparo automático (30 disparos por segundo)
- Controles de centrado para los ejes X e Y
- Dos botones de disparo



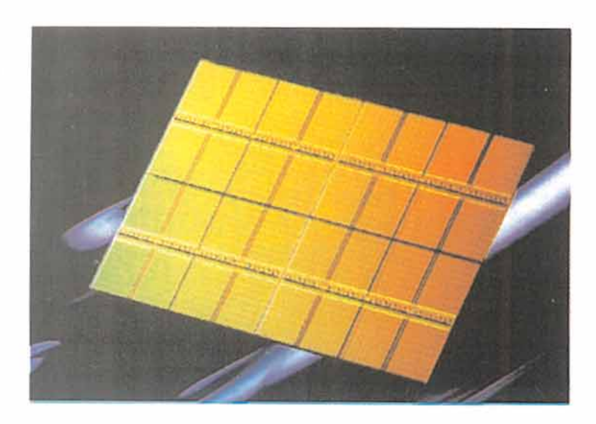
DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax 91/429 52 40
TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**





GIGACHIP NEC
Unidad de memoria

Fabricante: **NEC**



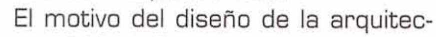
Memoria. Capacidad de almacenamiento de datos. Es la palabra mágica; si a una memoria de una extraordinaria capacidad, unimos un rápido tiempo de acceso, tenemos el poder en nuestras manos. El poder de manejar cantidades ingentes de bits y bytes en un espacio de tiempo muy reducido amplía las posibilidades de cualquier máquina a la hora de hacer correr cualquier programa. Esta sencilla premisa está en la mente de NEC, que ha conseguido producir el chip de DRAM de mayor capacidad del mundo: el Gigachip.

El ingenio en cuestión es capaz de almacenar un gigabit, más de cien Mb, de información, a la que se puede acceder a una velocidad de 400 megabytes por segundo. Para darnos cuenta del poder del nuevo chip, los CD más rápidos –de cuádruple velocidad– transmiten 600 Kbytes por segundo. Estas increíbles prestaciones se obtienen gracias al empleo de una ultimísima tecnología de fabricación microscópica que tiene el nombre de 0.25Ê CMOS, que almacena un billón –con b– de transistores en el espacio que ocupa el chip, no superior a 936mm˝.

Estamos frente a un claro exponente de futuro, pues se prevé que este tipo de chips no sean plenamente operativos hasta finales de este siglo o principios del siguiente, pero las bases ya están sentadas y los prototipos construidos.

Para entonces, los ordenadores que atesoren este chip serán capaces de almacenar en memoria horas de sonido con calidad CD o más de quince minutos de vídeo de alta resolución, lo que ahora se realiza en CD-ROM. Si la memoría de los ordenadores va a tener estas capacidades, nos preguntamos, ¿cual será la de los discos duros? o ¿qué precio tendrán? Y es que de esta realidad sólo nos separan cuatro años.

ARQUITECTURA M2
Ampliación de consola 3DO

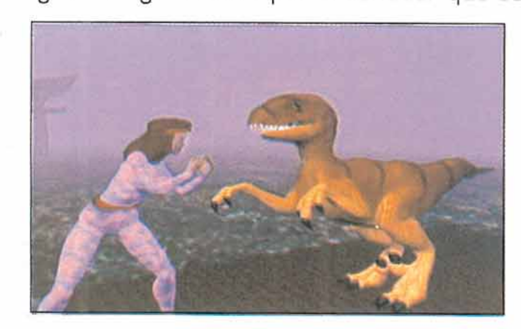


Fabricante: **3DO**



Cuando hablamos de arquitectura nos referimos al conjunto de una serie de componentes electrónicos que combinados adecuadamente forman las placas base de ordenadores, consolas y todo tipo de dispositivos computerizados, y en éste caso específico de una de las nuevas máquinas: 3DO.

El motivo del diseño de la arquitectura M2 de 64 bits por parte de 3DO no es otro que entregar al consumidor de software de entretenimiento gráficos y vídeo digital de alta calidad, además de un rendimiento de proceso demoledor. Ello se consigue con el uso de diez revolucionarios procesadores diseñados por 3DO que controlan gráficos, sonido y entrada/salida; además del micro IBM PowerPC 602 especialmente diseñado para aplicaciones 3DO. El resultado no puede ser mejor: la arquitectura M2 es capaz de procesar mas de un millón de polígonos por segundo para crear mundos y personajes 3D fotorealisticos, así como FMV digital mezclado con gráficos generados por ordenador que se mueven sin saltos ni brusquedades.



Las perspectivas no pueden ser más halagüeñas, tanto para los usuarios, que podremos disfrutar de increíbles experiencias lúdicas, como para los desarrolladores del software que dispondrán de toda la potencia y facilidades necesarias para ofrecérnoslas. Estos últimos ya se han pronunciado al respecto, mostrando su admiración y apoyo a esta nueva arquitectura empresas como Electronic Arts, Universal Interactive Studios, Interplay Productions y Spectrum Holobyte.

Con Saturn y Playstation cogiendo fuerzas día a día, la expectación que ha levantado el anuncio oficial de 3DO de la existencia de M2 ha sido de grandes proporciones. Ya se ha superado la primera fase que Trip Hawkins anunciaba en su plan de lanzamientos dividido en tres fases: presentación; anuncio de configuración, hardware y títulos; y finalmente, anuncio de precio, disponibilidad y distribución. La fase II se encuentra ahora en sus primeros momentos, de los que os mantendremos informados.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS M2 3DO

CPU principal:
- PowerPC 602 66 MHz.
CPU auxiliares:
- 10 micros de gráficos, sonido y E/S.
Memoria:
- 48 Mbit dividida en 32 Mbit SRAM y NVRAM en placa base.
- Subsistema capaz de transmitir 528 megabytes por segundo.
Bus de datos:
- 64 bits.
Resolución:
- 640x480 en 24 o 16 bits en color.
- 320x240 en 24 o 16 bits en color.
Gráficos:
- 1.000.000 de poligonos/segundo.
- 100.000.000 pixels/segundo.
- Compresion/Descompresion RLE.
- Sombreado Gouraud a nivel de pixel.
Sonido:
- DSP a 66 MHz con caché de 2K.
Precio:
- Aproximadamente 200 dólares USA.





GAMA VIVID 3D
Dispositivos de sonido

Fabricante: NUREALITY

La empresa americana Nureality pone a nuestra disposición sus tres nuevos productos de la gama Vivid3D que, conectados a una fuente de sonido, consiguen que ya nada suene como antes, sino mucho mejor. Estos aparatos son capaces de crear un efecto acústico de tres dimensiones en un sistema normal de dos altavoces, creando una atmósfera perfecta de sonido envolvente. Conectados tanto a la tarjeta de sonido de nuestro ordenador como a la salida de audio de nuestra consola o equipo de música, dotan al sonido de una sensación de profundidad y tridimensionalidad espectacular que realza lo que oímos, dándole una nueva dimensión.



Su modo de uso es muy sencillo, bastando con conectar la entrada y salida de sonido, y la fuente de alimentación. En el caso de los ordenadores, funciona tanto con tarjetas de 8 como 16 bits, transformando cualquier sonido estéreo o mono –sintetizándolo para darle un efecto estéreo– en otro 3D. Los resultados son fabulosos.

La gama se compone de tres productos: Vivid3D, Vivid3D Plus y Vivid3D Pro, de menores a mayores prestaciones. Los dos últimos disponen de controles para regular la profundidad y el movimiento del sonido; además el Pro se equipa con un amplificador de 17 watios por canal. En España estos productos los distribuye Euroma Telecom S.L. a unos precios que van desde las 9.000 a las 20.000 pesetas, según modelo.

APLICACIONES

dBASE para Windows



Los manuales de bolsillo, como el que ahora nos ocupa, suelen ser algunas de las piezas más codiciadas por los nuevos usuarios de herramientas y aplicaciones, que suelen enfrentarse con cierto respeto a los incomprensibles manuales que acompañan a estos programas.

«dBASE para Windows», partiendo ya con esta ventaja, tiene a su favor una claridad en su exposición, muy de agradecer por el lector, en todos los conceptos, que ayuda a una mejor comprensión y asimilación de contenidos.

Sin embargo, en ciertos momentos, no se puede negar el abuso de referencias a determinados temas del libro, lo que obliga a una búsqueda continua de capítulos concretos, hecho que se hace comprensible ante la elevada cantidad de términos a explicar, y la brevedad e inmediatez con que se ha ideado.

La estructura del libro sí responde, por tanto, a ese ideal de sencillez que suele buscar el usuario novel.

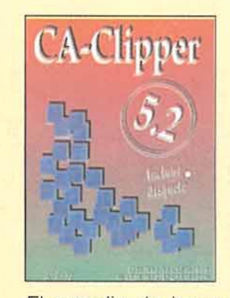
En definitiva, «dBASE para Windows» es una sencilla y útil guía, con ciertos defectos, pero de fácil comprensión y aplicación inmediata.

220 Págs. **1.300 Ptas.**

ANTONIO LIROLA TERREZ
MCGRAW-HILL
NIVEL "I"
➾➾➾

LENGUAJES

CA-Clipper 5.2



Uno de los lenguajes orientados al control y la gestión de bases de datos más populares encuentra en este volumen un completo resumen de sus recursos más importantes, ilustrados con profusión de ejemplos prácticos y explicación de técnicas de programación.

El estudio de herramientas, metodología de la OOP, descripción de las utilidades que se suministran con el lenguaje –guías Norton, DBU, controladores sustituibles...–, son algunos de los temas que se repasan de forma exhaustiva en el libro.

Puede, sin embargo, que el texto no sea demasiado recomendable para ciertos usuarios. El nivel de conocimientos en programación requerido, según los autores, es elemental, pero la base en determinados conceptos debe ser realmente fuerte, si el lector pretende seguir el hilo de las explicaciones sin perderse.

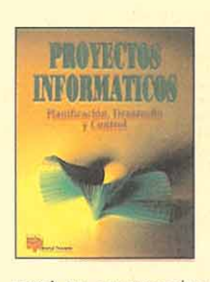
La excelente distribución de los temas y la claridad ayudan sobremanera a la comprensión, completando el aprendizaje con los ejemplos cuyo código fuente se adjunta en un disco.

650 Págs. **5.200 Ptas.**

LUIS M. CABALLERO y
JUAN M. M.CABALLERO
RPH EDITORES
NIVEL "C"
➾➾➾

GESTIÓN

Proyectos informáticos



La informática, contemplada como un todo en el que se unen tareas de programación, planificación de gastos, etc., es la base de «Proyectos Informáticos», un libro que intenta ir más allá de la simple divulgación.

Como idea, resulta excelente. Su mayor handicap está en su excesiva ambición, al intentar abarcar múltiples conceptos e ideas, resultando demasiado superficial en muchas.

Plantea estrategias y metodologías, más que definirlas en su totalidad. Sin embargo, esta visión generalizada puede constituir una excelente base para los que precisen de una orientación en el tema.

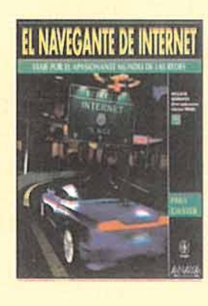
El usuario que trabaje a niveles profesionales quizás eche en falta una mayor profundidad. «Proyectos Informáticos» es un buen texto, pero en niveles más avanzados se queda corto.

124 Págs. **1.250 Ptas.**

JUAN P. TORNÉ
EDITORIAL PARANINFO
NIVEL "I"
➾➾

DIVULGACIÓN

El navegante de Internet



El tan traído y llevado tema de Internet, que cada vez hace más furor, no deja de ser un completo desconocido para una gran mayoría de usuarios de ordenadores, que escuchan hablar de la red más popular del mundo, sin llegar a descubrir en qué consiste.

El libro pretende, sobre todo, descubrir Internet al profano en la materia, dejando claro, en primer lugar, en qué consiste esta red.

La información global que ofrece es de lo más variado: la estructura de Internet, la forma de conectarse, las organizaciones clave en el interior, la transferencia de ficheros...

Es posible que aquellos lectores familiarizados con Internet, encuentren algo superficiales muchos de los temas tratados, pero como manual de iniciación es un buen volumen.

648 Págs. **5.095 Ptas.**

PAUL GILSTER
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"
➾➾➾

PÉSIMO
➾ **FLOJO**
➾➾ **NORMAL**
➾➾➾ **BUENO**
➾➾➾➾ **MUY BUENO**

NIVEL I: **INICIACIÓN** NIVEL C: **CON CONOCIMIENTOS** NIVEL E: **PARA EXPERTOS**

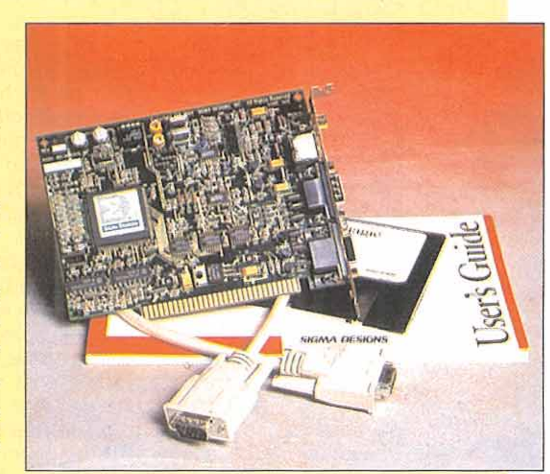




REALMAGIC TV TIME

Convertidor VGA a TV

Fabricante: SIGMA DESIGNS



Toda la gama de productos RealMagic, comenzando por las primeras tarjetas que ofrecían FMV a precios bastante competitivos, se caracterizan por hacer gala de extraordinaria calidad unida a excelentes prestaciones. La última solución de Sigma Designs pasa por poder sacar las imágenes del ordenador en un monitor de televisión normal con las ventajas que ello supone: grabación en vídeo, presentaciones multimedia y uso de medios de proyección.

RealMagic TV Time es una tarjeta que se pincha en un slot de espansión de nuestro PC y que convierte las señales procedentes de la tarjeta VGA en otras de vídeo de gran calidad y libre de parpadeos tanto en S-Video como en vídeo compuesto. Utiliza un bus ISA estándar de 8 bits y tiene una resolución de 640 x 480 pixels de gráficos o texto, lo que permite que pueda ser usada prácticamente en cualquier modelo de compatible a partir de 386SX/25 con 2 Mb de RAM.

Sus principales virtudes son la facilidad de manejo e instalación, unidas al bajo coste que supone un componente interno del ordenador con respecto a otros convertidores externos. Además, su combinación con una tarjeta RealMagic MPEG proporciona digital FMV y audio de 16 bits desde un CD-ROM estándar, creando un completo sistema multimedia, por lo que la TV Time se incluirá en los próximos kits Special Edition de Sigma Designs.

La flexibilidad de esta tarjeta se refleja en características tales como soporte de modos VGA estándar, ajuste automático –horizontal y vertical– de imagen y visualización simultánea en monitor y TV, tanto para salidas NTSC como PAL.

INTEL P6

Microprocesador

Fabricante: INTEL

La última creación del principal fabricante de micros para PC está dando sus primeros pasos mediante una serie de pruebas y tests a las que está siendo sometido para estar a punto cuando sean lanzados en otoño los primeros ordenadores que lo incluirán. El primero de estos procesadores tiene una frecuencia de 133MHz, además de integrar una memoria cache nivel 2 de 256K, cuyo uso se regula mediente el empleo de unas tecnologías predictivas denominadas "ejecución dinámica". El objetivo de esta técnica no es otro que minimizar el efecto del caché en el rendimiento del procesador, lo que se consigue mediante predicciones de múltiples niveles en un árbol de posibilidades, análisis del flujo de datos para hallar el mejor orden de ejecución, y método de ejecución especulativa de las próximas instrucciones a ejecutar. Algunas de estas técnicas se usan ya en el Pentium y han sido mejoradas.

Respecto a su predecesor, Intel ha escarmentado, y para el P6 se está estudiando todo al detalle para no dejar ningún cabo suelto. La compatibilidad con todo el software para PC existente está asegurada, así como con el hardware creado para otras placas con micros arquitectura Intel. En cuanto al calentamiento del procesador, el P6 consume 14 watios, 25% más que los primeros Pentium, y a un voltaje de 9 V, aspectos que en Intel no consideran un problema a la hora de encontrar un modo de refresco. La revolución en los PC está proxima, y no sólo por los adelantos que incorpora el nuevo P6, sino también por la previsible bajada de precio de los anteriores micros, sobre todo del Pentium.

Flash

El ejército de los Estados Unidos está usando la realidad virtual para probar nuevos prototipos de armas. Division Inc. es la creadora de dVISE, un software creador de mundos virtuales que funciona en un Onyx de Silicon, y con el que se diseñarán los entornos que posteriormente se usarán para las pruebas militares. Todas las características del combate real se plasmarán con fidelidad, usando los resultados de las pruebas para su aplicación en el desarrollo de nuevos modelos de armamento.

Seguida por Taiwan y nuestro país, entre otros, China es el país del mundo en que se usa más software pirata, con una tasa del 98% sobre el total de programas usados. Según fuentes de la SPA (Software Publishers Association) que ha emitido este comunicado, el 49% de las aplicaciones que se usaron en todo el mundo el año pasado eran piratas.

Recientes investigaciones han demostrado que los diamantes son ideales para ser usados dentro de los componentes de los ordenadores, ya que son resistentes al calor, químicamente inertes y son un elemento conductor mucho más efectivo que otros materiales similares. Si se sustituyese el silicio de los transistores por diamante se conseguirían ordenadores más rápidos.

Fotoman Pixtura es una cámara digital de 24-bit color fabricada por Logitech para usar en un PC. A pesar de su reducido tamaño puede capturar 48 imágenes de alta resolución (768x512 pixels) o 144 en resolución normal, y que pueden ser traspasadas al PC por el puerto serie.
Sus peculiaridades principales son un display, que informa sobre funciones y carga de la batería, la cual permite aproximadamente 1.000 disparos por carga.
Hasta el verano no se espera que se comercialice a un precio de 650 libras en UK.

slipstream 5000

EL RETO A LA VELOCIDAD, ¡VERTIGINOSO!

La carrera **"Slipstream"** fue inaugurada en el **2015**. Las apuestas eran altas, su popularidad creció y los vehículos de carretera dejaron paso a un fantástico conjunto de naves voladoras capaces de alcanzar altas velocidades con una increíble maniobrabilidad.
La verdadera identidad de los **"Slipstreamers"** está siempre rodeada de misterio para protegerlos de las opresivas fuerzas del Gobierno, que ve en la **"Slipstream"** una amenaza a su autoridad.
Para los jóvenes del mundo la **"Slipstream"** es la cultura de los tiempos y los **"Slipstreamers"** sus nuevos héroes.

¡Larga vida a la *"Slipstream"*!

- **COMPETICION EN 3D EN MODO SIMULACION O ARCADE.**
- **IMPRESIONANTES GRAFICOS EN 3D RENDERIZADOS EN TIEMPO REAL.**
- **COMPETICION ENTRE MAS DE 2 JUGADORES POR DIFERENTES OPCIONES DE INTERCONEXION.**
- **10 DESAFIANTES CIRCUITOS TOTALMENTE DIFERENTES.**
- **OPCIONES DE REPETICION DEL DESARROLLO COMPLETO DE LA CARRERA.**

¡Participa con "Slipstream 5000" en la carrera más apasionante de todos los tiempos!

CHOOSE TRACK
Arizona
Chicago
Amazon
London
Norway
Egypt
Cave
Hawaii
Tokyo
New York

One Player
Two Players
Saved Game
Configuration
Best Drivers

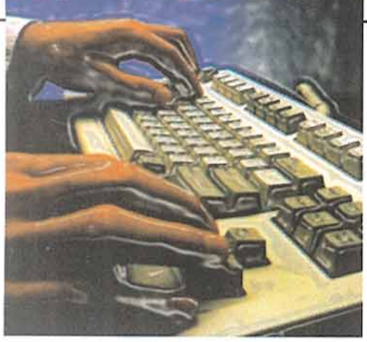
IMAGEN LIMITE

Gremlin INTERACTIVE

SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12







Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

SON, POR DESGRACIA, SÓLO TRES LOS LECTORES QUE VAN A RECIBIR CONTESTACIÓN ESTE MES. POR AHORA, NO PODEMOS HACER MÁS GRANDE ESTA SECCIÓN COMO VOSOTROS DEMANDAÍS Y A NOSOTROS NOS GUSTARÍA, PERO VAMOS A INTENTAR QUE LAS CARTAS SEAN MÁS BREVES. ESTO NO ES ÓBICE PARA QUE NOS CONTÉIS TODO LO QUE QUERÁIS, PERO PROCURAD EXTRAER LO QUE MÁS OS INTERESE QUE APAREZCA, SI NO, LO TENDREMOS QUE HACER NOSOTROS PARA DAR CABIDA A MÁS LECTORES DENTRO DE ESTE PEQUEÑO CONSULTORIO. PORQUE, AUNQUE LA REVISTA TENGA TANTAS PÁGINAS, SIEMPRE VA AJUSTADO EL TAMAÑO AL MÁXIMO PARA TENEROS INFORMADOS DE TODO AQUELLO QUE OS INTERESA.

¿ORDENADOR O CONSOLA?

Tengo un 386 a 33MHz y voy a comprarme un 486 o un Pentium 60MHz con CD-ROM, pero he pensado que a lo mejor las nuevas consolas (CD-i, 3DO, Saturn,...) son superiores y es una tontería comprarme ahora un ordenador bueno para que dentro de poco le pase lo que le pasó al Amiga.

Para pensar que las nuevas consolas pueden ser mejores me he basado en juegos como «Fútbol» de CD-i y «The Need for Speed» de 3DO que tienen una calidad gráfica muy superior a los juegos de PC o PC CD-ROM. ¿Vosotros pensáis que es mejor el PC o las nuevas consolas? Decidme si estáis seguros, porque no me gustaría comprarme el PC y que al poco tiempo compre MicroManía y haya más juegos recomendados de las consolas y el megajuego del mes sea casi siempre de consolas.

Un lector indeciso (Madrid)

RESPUESTA: Tu preocupación es la lógica de quien ha de hacer un fuerte inversión y quiere disfrutar bastante tiempo de ella.

¿Es mejor un PC que una de las nuevas máquinas? No es mejor ni peor, son cosas distintas, cada una de ellas con sus propósitos, necesidades y ciclo de vida. Un PC sirve para algo más que para jugar debido a los millones de aplicaciones de todos tipos que existen en el mercado, y continúan apareciendo más día a día. Las nuevas máquinas tienen una finalidad eminentemente lúdica, con juegos de gran calidad, aunque muchas de ellas tengan también vertientes multimedia. Por otra parte, estas máquinas llevan muy poco en el mercado y todas las previsiones que se pudieran hacer a largo plazo no serían más que conjeturas, por lo que es difícil que podamos decirte qué va a ocurrir.

El PC, debido a su arquitectura abierta, es una máquina en constante expansión y mejora, pero los fabricantes de nuevas máquinas también crean nuevas ampliaciones y periféricos...

CÚMULO DE PREGUNTAS

¿Podríais decirme las diferencias que existen de coste y cualidades entre los modelos DX2 y DX4 de PC? ¿Cuántos megahercios me recomendáis para que un ordenador hoy no se quede atascado?

Por último deseo hacer algunas críticas y sugerencias sobre la nueva Micromanía:

- Lo que más me gusta es que ahora tiene más páginas.
- El precio te da qué pensar...
- Lo único negativo que destacaría es el desorden. Sí, sé que hay un sumario, pero han perdido la sana costumbre de situar primero el megajuego, después las noticias, punto de mira, etc. Cuando lo leo no sé si el juego es para consola, PC o CD.

Sergio Palma Orantos (Badajoz)

RESPUESTA: Observarás que hemos reducido bastante tu carta, incluyendo las preguntas que tú considerabas más interesantes.

Entre los modelos DX2 y DX4 hay claras diferencias de precio y prestaciones, siendo el segundo superior; se diferencian de los DX puros en que llevan el reloj duplicado y cuadruplicado respectivamente para obtener mayor frecuencia de proceso, pero no mayor velocidad, que no depende de los Megahercios sino de los MIPS que la CPU pueda desarrollar. Así por ejemplo, un DX/50 es mucho más rápido que un DX2/66, pero también su coste es bastante superior.

En cuanto a la revista, intentamos seguir siempre un orden en la colocación de las secciones, aunque pensamos que una cierta flexibilidad y no atenerse a una estructura rígida da frescura a la publicación. De todos modos, las nuevas secciones están ahí y el sumario te dará la pista siempre de dónde encontrarlas.

SOFTWARE Y HARDWARE

Van surgiendo nuevos procesadores, y los precios de éstos van siempre en descenso. A consecuencia de ésto, asistimos a una evolución en el software, que lo hace cada vez más sofisticado e innovador. Juegos como «The 11th hour» o «Wing Commander 3» son una buena prueba de ello. Estos juegos necesitan un buen 486 así como un lector de CD-ROM, y todo ello debido a gráficos poligonales con texturas moviéndose en tiempo real o FMV en SVGA a 30 fps. Es comprensible. Pero, ¿está realmente justificado el uso de "grandes plataformas" en todos los juegos? La respuesta es no. Seguro que habéis jugado a «Indy Car Racing» de Papyrus. Un juego que corre perfectamente en un 386, con una suavidad aún con texturas casi perfecta, funcionando en un 486SX/25 y todo el detalle al máximo de forma excelente. Ahora bien, pasa el tiempo y Papyrus presenta un nuevo juego: «Nascar Racing» que presenta los mismos gráficos, e incluso la misma música en los menús y variando únicamente los coches y los circuitos. ¿Es comprensible que en un 386 no se pueda jugar y que en un 486DX/33 aún con el detalle al mínimo se juegue "incómodamente"?...

...Hay muchas formas de estropear juegos y una de ellas es programándolos en Pentium y ver "qué bien van" sin preocuparse de optimizar la velocidad ni de matarse buscando formas y técnicas de programación que los buenos programadores consiguen. Y otra es que funcionen bajo Windows...

Javier Gallen Marti (Valencia)

RESPUESTA: No todos los juegos son iguales, no todos necesitan los mismos equipos para funcionar aceptablemente y desplegando todas sus cualidades. Además, hay juegos mejor programados que otros y, aunque no lo creas, sigue habiendo programadores que optimizan en velocidad sus programas, lo que ocurre es que un programa en CPU es esclavo de los recursos de la máquina que lo ejecuta. Los ordenadores más potentes consiguen mayor velocidad de proceso, con la que los juegos parecen que "van bien" y de hecho así ocurre. Un juego que necesita acceder de contínuo a datos en el CD –que de otra forma ocuparían cientos de megas en el disco duro–, o que maneja gráficos renderizados –de mayor calidad que los normales–, o que sus sprites son de un tamaño muy grande –y que, por tanto, cuesta más moverlos– no funciona igual en un 386 que en un 486/DX2, cuando funciona. Las joyas de la programación deberían ser aquellos programas que funcionaran bien en cualquier equipo, pero no todos los equipos pueden suministrar a esos juegos los recursos que necesitan, y con la velocidad que requiere el usuario. No es culpa de los programadores que tengan que usar equipos muy potentes para desarrollar juegos increíbles, simplemente es su necesidad o el precio que todos debemos pagar para disfrutar de "lo último".

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a:
MICROMANÍA
C/ De Los Ciruelos 4,
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES,
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
CARTAS AL DIRECTOR


CD-ROM
THE BIG RED ADVENTURE
Una delirante aventura capitalista más alla del "Telón de Acero"
REQUERIMIENTOS
PROEIN
CORE DESIGN LIMITED
2.995 Ptas.
SOFTWARE Y MANUAL EN CASTELLANO
¡¡YA DISPONIBLE EN TU KIOSCO O TIENDA HABITUAL!!
★ "IRÓNICO, SARCÁSTICO, CHISTOSO, DIVERTIDO, IRREVERENTE, SIMPÁTICO... UNA AVENTURA CON TODAS LAS DE LA LEY". MICROMANIA
★ "SI TE GUSTAN LAS AVENTURAS GRÁFICAS, ESTATE ATENTO A ESTE JUEGO QUE DARA MUCHO QUE HABLAR EN LOS PRÓXIMOS MESES". OK PC
★ "TODO ESTA PENSADO PARA QUE EL JUGADOR SE LO PASE REALMENTE EN GRANDE MIENTRAS JUEGA UNA AVENTURA GRÁFICAMENTE SORPRENDENTE... UN PROGRAMA REALMENTE EXCEPCIONAL". PC MANIA 87%
GUM
PROEIN SOFTWARE
UN MUNDO INTERACTIVO
Velazquez, 10-5.º Dcha
Télf.: 576 22 08/09 - Fax: 577 90 94
28001 MADRID

COMPETICIÓN INTERNACIONAL

Da la vuelta al mundo con Klik&Play

El primer creador instantáneo de juegos

Klik & Play

europress SOFTWARE

Arcadia

Únete a la competición internacional KLIK & PLAY y demuestra a franceses, suecos, portugueses, daneses, noruegos, griegos, italianos, alemanes y americanos que nosotros también podemos crear nuestros propios juegos mejor que nadie.

Como sabes, KLIK & PLAY es un programa que te permite desarrollar fácilmente tu propio juego sin tener conocimientos de programación. Olvídate de variables, matrices, comandos extraños, y funciones. Todo lo que tienes que hacer es "clic" con tu ratón.

La competición se desarrollará de la siguiente manera: primero elegiremos los tres mejores juegos de MICROMANÍA.

El ganador de la revista competirá con el de PC MANÍA y tendremos un Ganador Nacional, que representará a España en la competición internacional. A finales de verano EUROPRESS SOFTWARE nos notificará el veredicto .... ¡A por todas!



PREMIOS MICROMANÍA

1º Chaqueta de cuero bordada con el logo de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA
2º Camiseta de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA
3º Camiseta de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA

PREMIOS NACIONALES

Un ordenador COMPAQ PRESARIO CDS 510, con microprocesador 486SX a 33MHz; 4 MG de RAM ampliables; monitor color SVGA de 14" y bus local de vídeo; teclado y ratón; y sistema multimedia integrado con lector de CD-ROM, software instalado interface MIDI, sonido 16 bits, altavoces de alta calidad y micrófono.





PREMIO INTERNACIONAL

Billete de avión para dar la vuelta al mundo y un cheque de 1,000 Libras Esterlinas (unas 200,000 pesetas) para gastos de viaje.

Además, los mejores juegos se publicarán en el CD-ROM (o en el disco) de portada de PCMANÍA para que todos podamos disfrutar con ellos.

BASES

1. - Podrán participar en la competición, todos los lectores de la revista MICROMANÍA, que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias), junto con el trabajo que presentan a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; MICROMANÍA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO KLIK & PLAY.

2.- De entre todos los trabajos enviados a concurso se elegirá UNO que ganará una cazadora de cuero con el logo bordado de KLIK & PLAY y 5 programas de ARCADIA. Se seleccionarán DOS más que obtendrán una camiseta de KLICK & PLAY y 5 programas de ARCADIA. El Ganador de MICROMANÍA competirá con el ganador de PCMANÍA y se elegirá un Ganador Nacional que será obsequiado con un ordenador multimedia COMPAQ PRESARIO CDS 510. El trabajo enviado por el ganador nacional competirá después con los del resto de países que toman parte en la competición y aquel que sea el mejor ganará un billete para dar la vuelta al mundo y 1.000 libras esterlinas para gastos de viaje. El premio no es canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 16 de Abril de 1995 al 16 de Julio de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 19 de Julio 1995, y sus nombres se publicarán en el número de Septiembre de MICROMANÍA .

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6. - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7. - Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.





europress SOFTWARE





Concurso Klik&Play

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

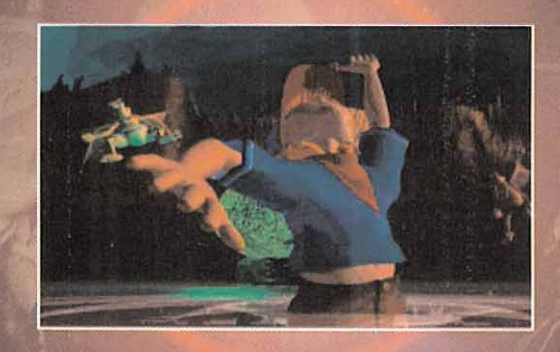
Localidad ....

C.Postal .... Población ....

Teléfono .... ❑ si, deseo recibir más información sobre productos de Arcadia

Si deseas información sobre productos de Compaq llama al teléfono 900 20 40 60

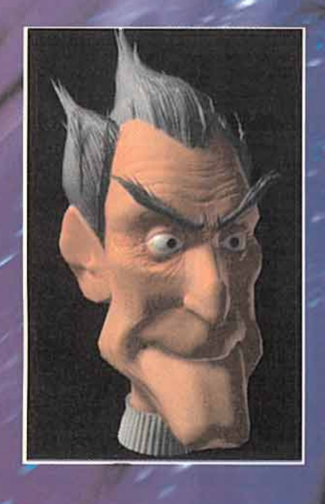






HEART OF DARKNESS

AMAZING STUDIO/VIRGIN
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE/AVENTURA



PREVIEW

Muy de cuando en cuando, se da en el mundo del software la siempre deseada unión de talento, trabajo y discreción. La ecuación del éxito que formuló Albert Einstein. Y a veces, sólo a veces, ese talento se encuentra repartido entre artistas, programadores, músicos y diseñadores. De este modo, nos vienen a la cabeza nombres como Trilobyte, Adeline o Argonaut. Y cuando esas personas, con ese increíble potencial, encuentran la posibilidad de juntarse para plasmarlo en un juego, crean Amazing Studio y nace «Heart of Darkness».

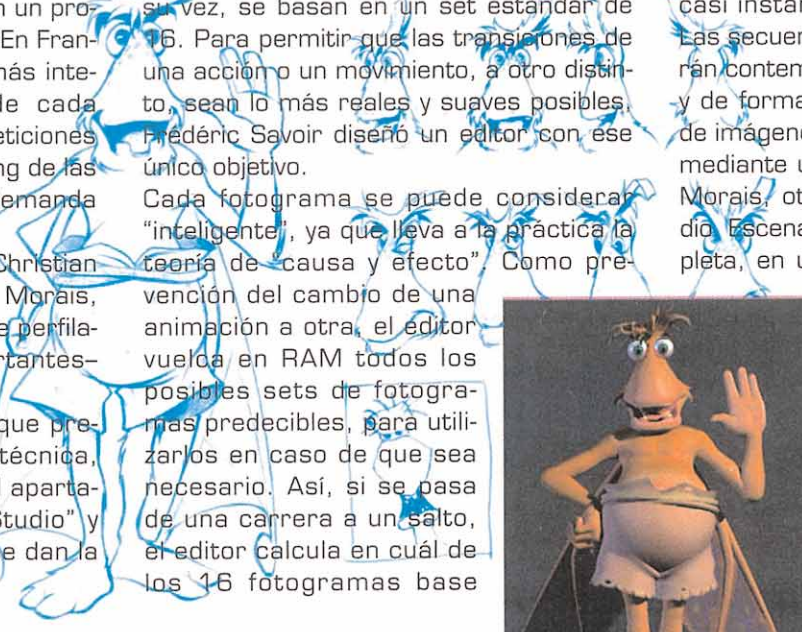
Mientras Eric Chahi programaba la versión Amiga de «Another World» (1991), y Frédéric Savoir –junto con otros miembros de Delphine– daba forma al «Flashback» de Mega Drive, ninguno de ellos pensaba demasiado en la posibilidad de que algún día acabaran creando Amazing Studio.
Cofundadores de la compañía en el mismo 92, nada más comenzar su trabajo en común, se metieron de lleno en un proyecto que les tendría ocupados durante tres largos años en el más absoluto de los secretos, antes de obtener un resultado aproximado a sus pretensiones iniciales.



La producción de «Heart of Darkness» se ha beneficiado así de la experiencia acumulada por ambos, y el resto de integrantes de Amazing Studio, en Delphine, aunque, como ellos mismos aseguran, su idea era que el programa no llevara esa etiqueta que últimamente está muy de moda de "software francés". Sin embargo, no es menos cierto que la propia estructura de la industria gala del videojuego y la merecida fama de que gozan los productos franceses en todo el mundo, permitió, en un momento dado, que Amazing Studio reuniera a todos sus miembros en un proyecto como «Heart of Darkness». En Francia, según afirma Chahi, existe más interés en el trabajo individual de cada profesional, que en atender las peticiones de los departamentos de marketing de las compañías, en respuesta a la demanda del mercado.
Así, surgieron los nombres de Christian Robert, Fabrice Visserot, Daniel Morais, Jérome Combe, etc., mientras se perfilaban los primeros –y más importantes– detalles del juego.
«Heart of Darkness», un juego que pretende combinar imaginación y técnica, con un papel sobresaliente en el apartado de animación, donde "3D Studio" y las técnicas más tradicionales se dan la mano.

PERSONAJES VIVOS

Llegamos así a uno de los apartados más brillantes de lo que será «Heart of Darkness»: gráficos y animaciones.
Por si alguien se encuentra ligeramente despistado, los principales trabajos de los integrantes de Amazing Studio, «Another World» y «Flashback», se cuentan como hitos del software debido a las revolucionarias técnicas que empleaban en idéntica área. El primero, fue el precursor de lo que hoy se conoce como animación en tiempo real. La extremada perfección –hablamos de hace cuatro años– que se quería dar a los movimientos del personaje protagonista, así lo requería, además de que así se conseguía reducir enormemente el costo en memoria –el juego completo de gráficos en «Another World» ocupaba tan sólo 64K–. «Flashback», por su parte, fue de los primeros programas, a nivel mundial, que utilizaba la técnica del "rotoscoping", llegando a más de 1000 fotogramas para las animaciones.
Con estos antecedentes, de «Heart of Darkness» no se puede esperar menos que una verdadera maravilla, que utiliza, sin embargo, técnicas tradicionales.
Tan sólo Andy, el protagonista de esta nueva historia, tiene más de 1600 fotogramas de animaciones, desarrollados en un único sentido de movimiento. Estos, a su vez, se basan en un set estándar de 16. Para permitir que las transiciones de una acción o un movimiento, a otro distinto, sean lo más reales y suaves posibles, Frédéric Savoir diseñó un editor con ese único objetivo.
Cada fotograma se puede considerar "inteligente", ya que lleva a la práctica la teoría de "causa y efecto". Como prevención del cambio de una animación a otra, el editor vuelca en RAM todos los posibles sets de fotogramas predecibles, para utilizarlos en caso de que sea necesario. Así, si se pasa de una carrera a un salto, el editor calcula en cuál de los 16 fotogramas base estaba el personaje, y accede al set de animaciones correspondiente, de modo casi instantáneo.



Las secuencias cinemáticas también estarán contempladas en «Heart of Darkness», y de forma apabullante. Casi 27 minutos de imágenes renderizadas, y comprimidas mediante un programa creado por Daniel Morais, otro integrante de Amazing Studio. Escenas que discurren a pantalla completa, en una resolución de 256x192 pixels, una paleta de 256 colores y a una velocidad de 10 frames por segundo.

PERSONALIDAD PROPIA

Pero no sólo de excelentes y grandes animaciones piensa vivir «Heart of ►

AMAZING MADNESS

Cuando en Amazing Studio comenzaban a perfilar el diseño de «Heart of Darkness», las pruebas realizadas para los render preliminares, la idea de utilizar la herramienta, no sólo en los decorados sino también en las secuencias cinemáticas, fue tomando cada vez más fuerza.

"En principio pensamos en diseñar todas las animaciones en base a gráficos bitmap", comenta Eric Chahi, "pero las primeras pruebas con "3D Studio" nos sugirieron otra vía. En Virgin pensaron que estábamos locos, y que no lo conseguiríamos –hablamos del año 92, cuando para la mayoría de los juegos utilizar animaciones de este tipo era poco menos que un sueño–, pero los experimentos que hicimos nos confirmaron que estábamos en el buen camino, con unos resultados excelentes".

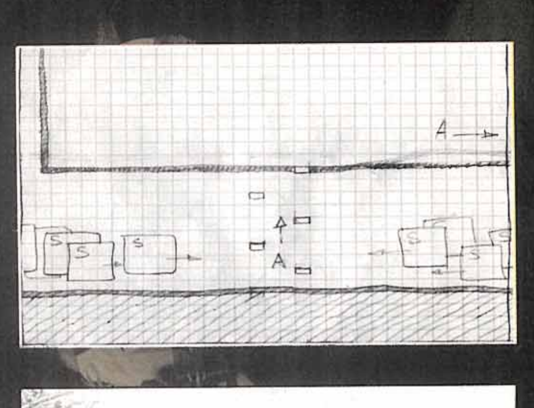
Así, es normal que Eric Chahi y Frédéric Savoir piensen, pese a haber pasado los últimos tres años desarrollando un ingente trabajo en animación de sprites, que el futuro en este área discurrirá por el mundo de las 3D. "La animación tridimensional en tiempo real es el camino a seguir". Ambos reconocen que, sin embargo, la combinación de 2 y 3D proporciona muy buenos resultados, "aunque es un trabajo muy duro".

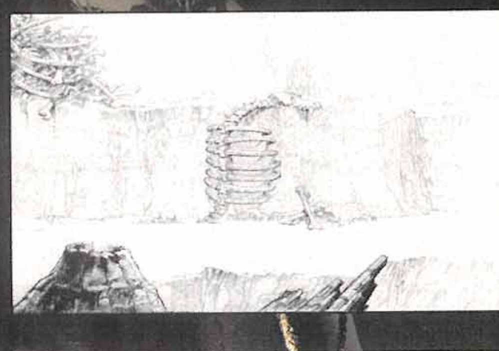


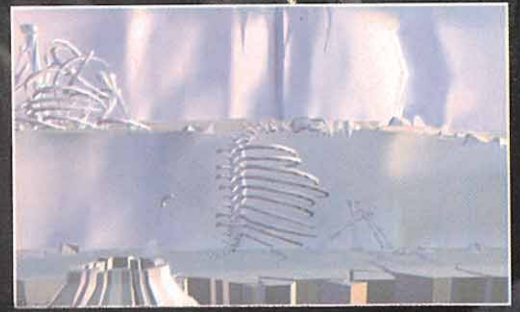


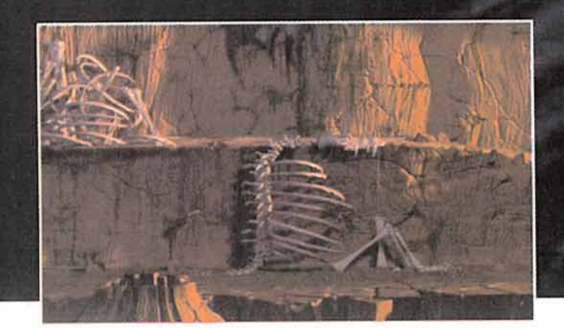














DEL PAPEL A LA PANTALLA

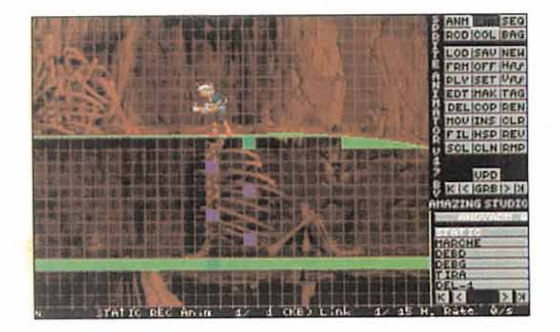
El complicado proceso de diseño en «Heart of Darkness», con unos escenarios renderizados en "3D Studio", en los que todas las texturas fueron realizadas a mano, y la idea de conseguir gráficos "que no parecieran de ordenador", ha sido uno de los apartados que más ha dilatado la producción del juego.

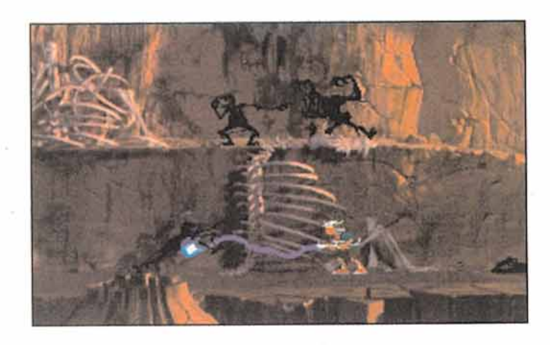
Como se puede comprobar por estas imágenes, el paso desde el boceto en papel hasta la pantalla definitiva, resultó harto laborioso. Es más, como dato esclarecedor, baste decir que muchos de los render que se pueden ver en estas páginas poseen cerca de dos años de antigüedad.

Pero, ¿por qué "3D Studio", y no plataformas mucho más poderosas como los Silicon Graphics? "En los primeros ensayos pensamos utilizar SG para el render, y de hecho hicimos varias pruebas. Pero tenían un gran problema, eran demasiado caros, máquina y software, y los resultados que daban no compensaban el gasto y el esfuerzo. Cuando los utilizamos –finales del 93– el software tenía demasiados errores y fallos, así que nos decidimos por "3D Studio", mucho más asequible y sencillo en su manejo." Comenta Eric Chahi. "Al principio no fue fácil, porque nunca habíamos trabajado con este software, pero cuando finalizábamos una escena, todos los miembros del equipo admiraban el trabajo realizado. Es bastante raro que durante todo un proyecto, exista tal nivel de excitación en un equipo de doce personas."

Además, tengamos en cuenta que no hablamos únicamente de diseño, sin más. «Heart of Darkness» es una mezcla de acción y aventura, claramente inclinado hacia el género de plataformas. Por ello, el retoque final de cada trozo del enorme mapeado del juego, sufrió el posterior y lógico proceso de adaptación en un editor, en el que se definieron las zonas por las que el personaje se debía mover, y que debían soportarle "físicamente".

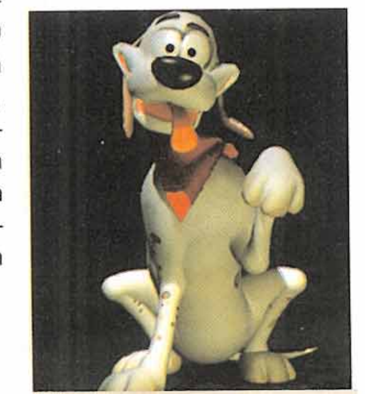
¿Los resultados? Espectaculares.





Darkness». El diseño gráfico, en general, es un punto excepcionalmente cuidado. El uso de "3D Studio" no se ha limitado al render de unos cuantos escenarios.

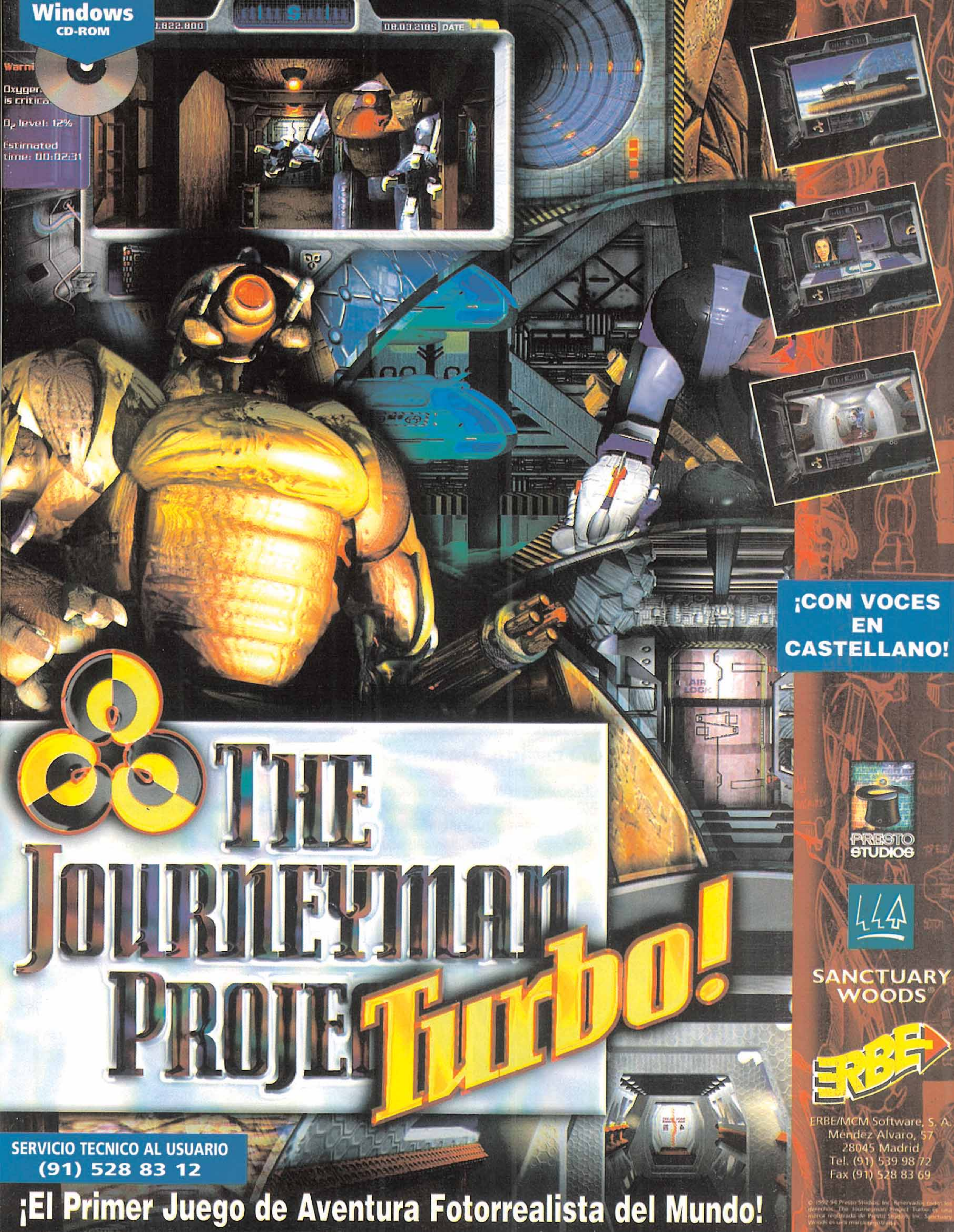
Partiendo de la base de que el programa de Autodesk es uno de los más utilizados actualmente en la industria del videojuego, Frédéric Savoir y Eric Chahi quisieron evitar que su proyecto pudiera asemejarse a otros, consiguiendo "gráficos que no parecieran gráficos diseñados en un ordenador". Para conseguirlo, y evitar el aspecto artificial de muchas imágenes generadas con "3D Studio", ambos diseñaron sus texturas particulares, sustituyendo las que el programa incluye y que utilizan la mayoría de usuarios, a nivel profesional. Posteriormente, las distorsionaron para crear un mayor efecto de realismo. Todo esto no hace sino acompañar y ambientar a la perfección una historia basada en la personalidad de los seres que por ella circulan. Andy, el perro Whisky, el simpático y repulsivo Blob, o el mismísimo Maestro de las Tinieblas, intentan presentar unos atributos característicos que hagan del juego una pequeña película.



"No queríamos tan sólo realizar un buen juego. Queríamos tener una buena historia en la que basarlo, para conseguir una gran jugabilidad y una animación de película", afirma Frédéric Savoir.

Amazing Studio está apostando muy fuerte con «Heart of Darkness». Veremos si el tiempo le da la razón.

F.D.L.


Windows
CD-ROM
THE JOURNEYMAN PROJECT
Turbo!
¡CON VOCES EN CASTELLANO!
PRESTO STUDIOS
SANCTUARY WOODS
ERBE
ERBE/MCM Software, S. A.
Mendez Alvaro, 57
28045 Madrid
Tel. (91) 539 98 72
Fax (91) 528 83 69
SERVICIO TECNICO AL USUARIO
(91) 528 83 12
¡El Primer Juego de Aventura Fotorrealista del Mundo!

PRISONER OF ICE



La segunda entrega de Infogrames, basada en la obra de H.P.Lovecraft «Call of Cthulhu», está a punto de llenar de nuevo de terror nuestros ordenadores. La mezcla adecuada de espionaje y mitos cthulhoideos dará forma a una aventura que de seguro sobrepasará las cotas de éxito que en su dia logró «Shadow of the comet». Una buena e intrigante historia, plasmada en código, usando las técnicas más innovadoras: Motion Picture, para la generación de gráficos a partir de movimientos reales.

PREVIEW

En 1935, los servicios secretos alemanes crearon una división especial destinada a investigar ciencias ocultas, brujería y magia negra. Los logros de la Ahnenerbe –patrimonio de los antepasados, en castellano– aún hoy siguen siendo material clasificado como alto secreto, al menos toda la documentación que no fue destruida después o durante la Guerra Mundial. Más de medio siglo antes, el escritor americano H.P. Lovecraft, considerado por muchos como el mayor genio en literatura de terror sobrenatural de todos los tiempos, creaba una serie de libros inspirada en lo que él denominó los Mitos de Cthulhu. «En las montañas de la locura» es uno de esos libros, en el que se cuentan los avatares de una expedición al Polo Sur y su trágico final.

Juntando estos dos hechos, y mezclando sus argumentos para logar una historia creíble y bien fundada, el año pasado en Infogrames empezaron a desarrollar el juego que en breve ha de llegar hasta todos nosotros: «Prisoner of ice».



INFOGRAMES
En preparacion: PC CD-ROM
AVENTURA GRÁFICA

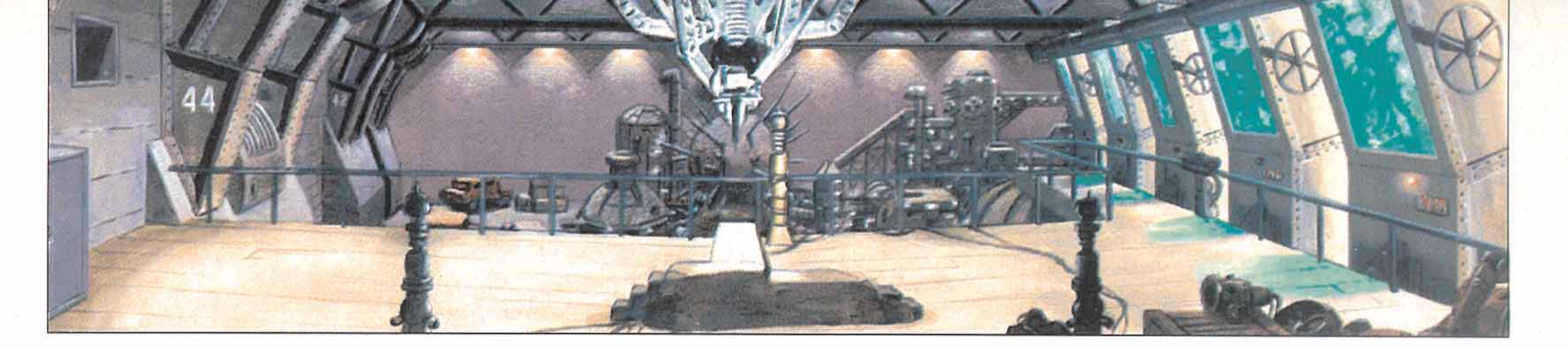
UN DIFÍCIL HANDICAP

«Shadow of the comet» acercó al mundo de Lovecraft a todos aquellos que amamos su obra y a quienes hasta el momento no la conocían. La ambientación que aquel juego conseguía era magistral, logrando una sensación de misterio y tensión agradables unidas a una jugabilidad excelente y gran dificultad.

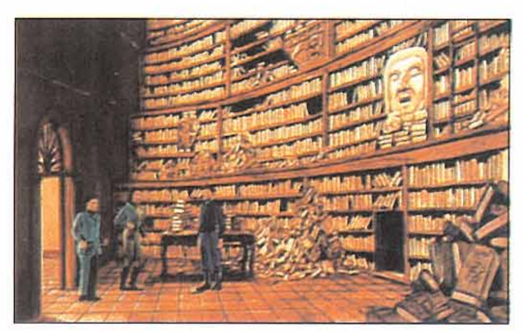
Pues bien, esta vez todos esos parámetros van a verse muy superados, al tiempo que se mejoran los problemas de interface y las conversaciones con los personajes, a mi entender la parte más floja de aquél.

El argumento será más complejo y más amplio, dando cabida a una mayor variedad de escenarios y personajes, así como a una acción más dinámica que nos guiará a través de la historia. Se mantendrán las escenas animadas que nos informan de eventos inportantes durante el juego, así como la aparición de las caras de los personajes con los que hablemos; pero en ambos casos la calidad gráfica aumentará significativamente. Como también lo hará el nivel de interacción de los otros caracteres con el nuestro, según nos comportemos con ellos tanto en actos como en conversaciones, en las que seguiremos elegiendo las preguntas





INFOGRAMES ROMPE EL HIELO



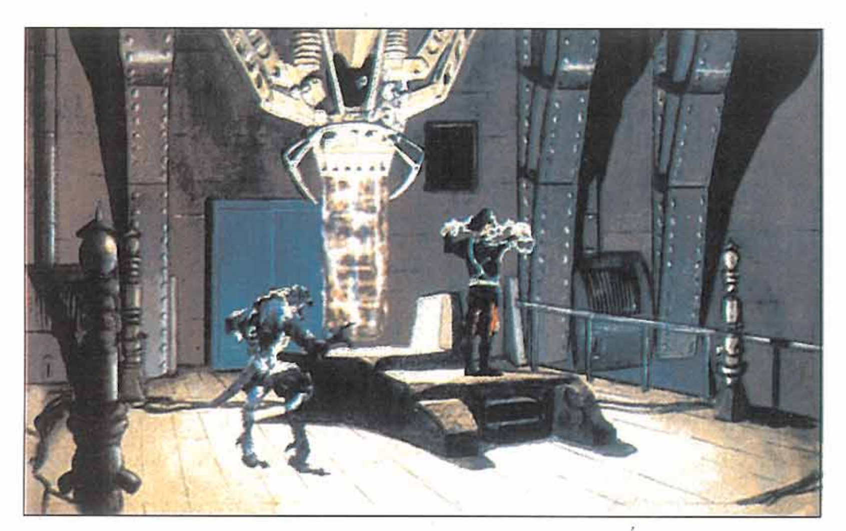




y respuestas. Por escoger, hasta el final del juego: un final feliz o un trágico desenlace.

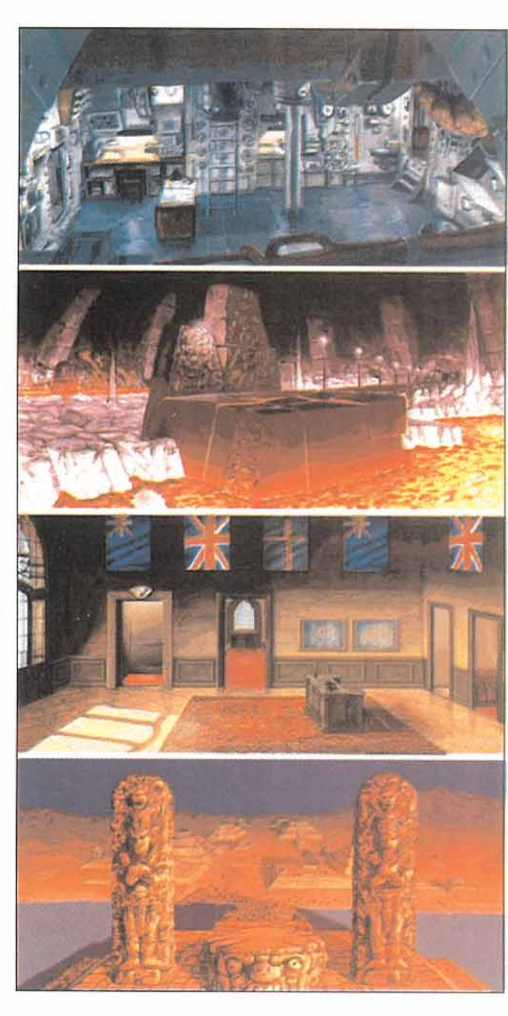
¿QUÉ MÁS SE PUEDE PEDIR?

Simplemente la unión de temas tan atractivos como el espionaje en la época nazi y los mitos de Cthulhu ya es una gozada para cualquier aventurero, pero en Infogrames nos dan más razones para desear jugar con «Prisoner of ice». Y son tan concretas como que los movimientos de los caracteres serán hiper-realistas, gracias a haber sido generados mediante una técnica 3D: Motion Picture, que se basa en movimientos reales de actores escogidos especialmente para el juego. De esta forma, se han creado más de 50.000 sprites que deleitarán nuestros ojos junto a las 1.500 animaciones; y para nuestros oídos los más de 40 minutos de música digital adaptada a partir de temas de música clásica. Y para completarlo, dos datos más: el CD incluirá versiones tanto VGA como SVGA, y un lote de partidas grabadas para permitir avanzar a los impacientes o menos habilidosos. Una buena idea de Infogrames que ya tiene precedente en «Alone in the dark 3». La aventura está a punto de salir del horno, y cuando lo haga es seguro que nos dejará más helados que la temperatura del Polo Sur, donde tendremos ocasión de ir en pocos meses. Con viajes Infogrames, claro.



C.S.G.





EN LAS MONTAÑAS DE LA LOCURA

Una localización en el Polo Sur, a medio camino de ninguna parte, donde nuestros huesos pueden quedar para siempre congelados bajo varias capas de nieve, es tan buen sitio para morir como la ciudad de Buenos Aires, las Islas Malvinas –Falkland para los ingleses– o Illsmouth, la vieja ciudad conocida de todos los que jugamos «Shadow of the comet».

Pues éstos son sólo algunos de los decorados que contemplaremos en la nueva aventura de Infogrames, todos ellos de gran belleza y realización impecable. Creados a mano por dibujantes profesionales para después ser digitalizados en el ordenador. Un gran abanico de localizaciones –más de 150– para dar amplitud y variedad a la aventura y enmarcar perfectamente la ambientación de la historia que nosotros protagonizaremos convertidos en el agente Bruce Ryan.

ARE YOU AFRAID OF THE DARK?

◆ The Tale of Orpheo's Curse ◆

NICKELODEON/VIACOM
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

Nickelodeon nos plantea una pregunta que encontrará su solución en cuanto nos veamos inmersos en el halo de misterio que rodea a Orpheo's Palace, un teatro encantado. Siguiendo la clara línea marcada por títulos como «Myst» o «The 7th guest», han creado una auténtica película de misterio interactiva mediante la oportuna combinación de escenas de vídeo con gráficos tipo "3D Studio" y animaciones de gran calidad. Además, el juego se inspira en una serie homónima que en España vimos con el título de "El club de medianoche". De cine.

Y por ello, no se han escatimado medios para la realización de «Are you afraid of the dark?»: efectos especiales, técnicas cinematográficas y realización de gráficos mediante herramientas software propias. Y con todo esto se ha conseguido una aventura de gran calidad que combinará los mejores aspectos de la serie televisiva con la intriga de una historia muy bien desarrollada y ambientada en un entorno casi real que envuelve y rodea al jugador.

Será sin duda una delicia para la vista y el oído –sólo diálogos en el más puro estilo cinematográfico– que animará a quien aún no haya decidido adentrarse sin miedo en la oscuridad. La respuesta será de vosotros... pronto.

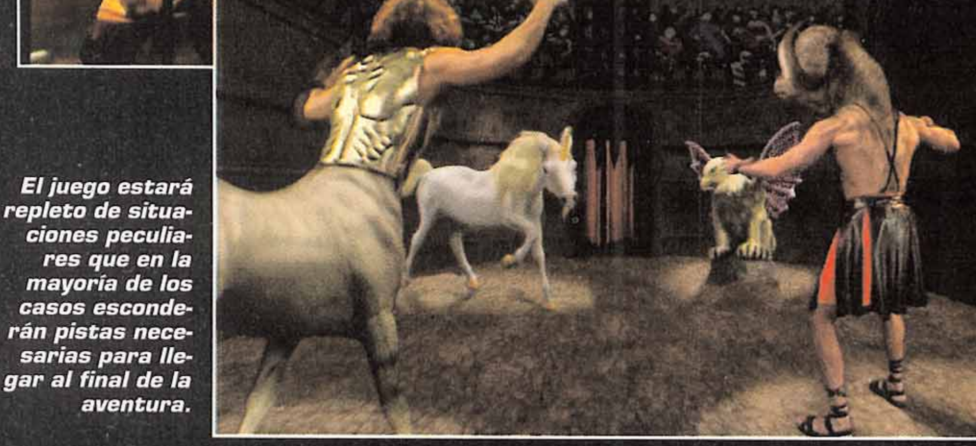
C.S.G.



La combinación de las imágenes de vídeo con las animaciones creará efectos tan terroríficos y logrados como éste que vemos aquí.



El lugar de autos no puede ser un sitio más misterioso que un antiguo teatro abandonado donde ocurrieron actos inexplicables.



El juego estará repleto de situaciones peculiares que en la mayoría de los casos esconderán pistas necesarias para llegar al final de la aventura.

La caracterización de los personajes deja ver el empleo de técnicas de maquillaje puramente cinematográficas en el juego.



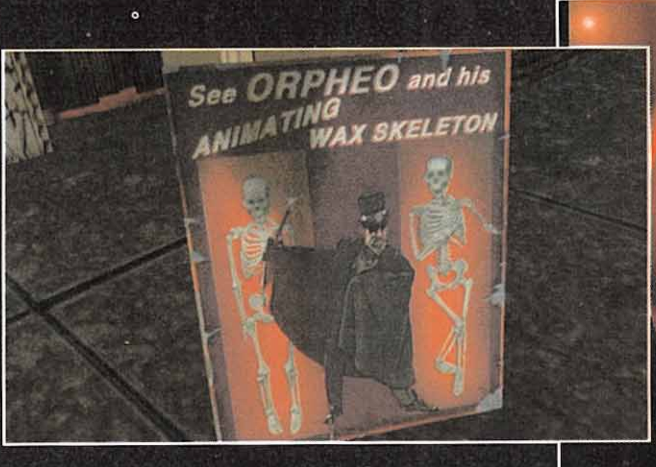
Al observar las escenas, muchas de ellas se ampliarán para dar paso a otras que nos proporcionarán información.



Los efectos especiales serán una constante, y en muchos de ellos se hará sentir la relación de Viacom con el mundo del cine.



Aparte de los que han sido filmados en vídeo, la calidad de los decorados realizados por ordenador será impresionante.



El responsable del ambiente mágico y misterioso no es otro que Orpheo, un antiguo mago que intentará hacer de nosotros su próxima atracción antes de que descubramos su secreto.







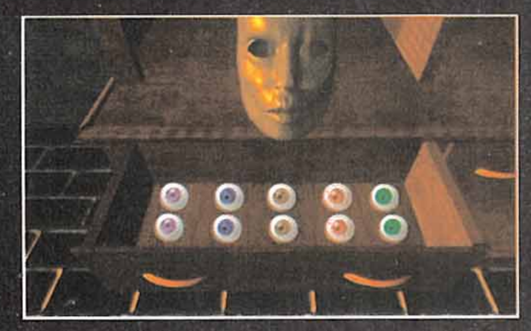
Este juego de Nickelodeon promete ser una delicia de cine, tanto para quien juegue a él como para quien mire al que juega.

Escenas de vídeo se intercalarán en la acción para así mantener el hilo narrativo de la historia y hacerla más atractiva y sugerente al jugador.

Un tanto desagradable, ¿verdad? No obstante, no será la tónica, ya que el terror empleado es selecto y nada visceral.

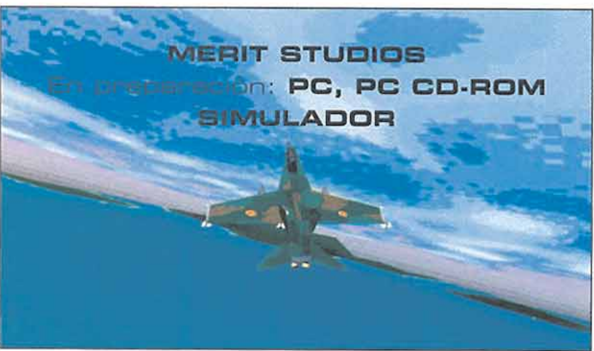
¡Quién tiene miedo?





Tampoco faltarán los puzzles y acertijos en la línea de programas como «The 7th guest» o, el más reciente, «The 11th hour».

FIGHTER WING



La acción está en el aire



Cuando aún seguimos disfrutando con el maravilloso «U.S. Navy Fighters» y estamos a la espera de algo tan anunciado como «Top Gun», Merit Studios también quiere poner su grano de arena a la oferta actual de simuladores de vuelo. «Fighter Wing» es su apuesta, y bastante fuerte por lo que hemos podido ver, con la que nos acercarán al combate aéreo tal y como es hoy en día, con el futuro de la paz mundial en nuestras manos. A la espera de que se abra la escuela de pilotos de Merit, pasamos a ver las lecciones introductorias.

Las cotas de realismo que alcanzan los simuladores de vuelo son superadas de forma constante por cada nuevo título que aparece en el mercado. La representación 3D de escenarios y aviones es cada vez más perfecta, y su manejo más sencillo y agradable. La culpa de esto la tienen, sin duda, los adelantos hardware, pese a quien pese, que nos proporcionan herramientas más sofisticadas y completas para disfrutar de simulaciones super realistas. Los programadores rusos de Gemsoft que han desarrollado «Fighter Wing» lo han tenido en cuenta al crear el entorno 3D del juego, por lo que para obtener resultados aceptables necesitaremos un Pentium y un joystick especial de gran sensibilidad. El que algo quiere algo le cuesta, y en este caso parece que merecerá la pena.

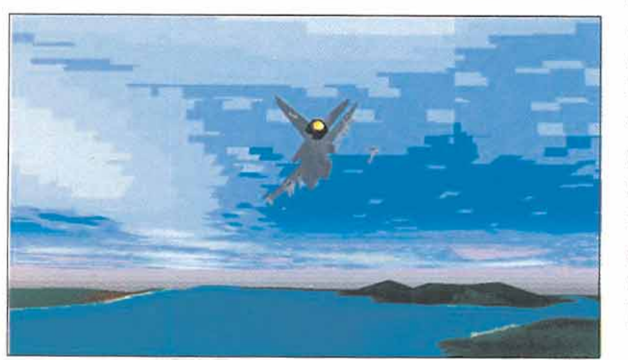
BUENAS EXPECTATIVAS

«Fighter Wing» no carecerá de ningún aspecto relacionado con los modernos aviones de combate: aparatos reales, tanto rusos como americanos, con su armamento correspondiente, que pilotaremos en misiones ambientadas en situaciones hipotéticas, pero posibles, en las fechas actuales. Tampoco faltarán las múltiples vistas de la acción, las cabinas detalladas al máximo o la base de datos de los aparatos incluidos. Y como añadido para ambientar la caza, animaciones de combate aéreo realizadas con "3D Studio" y "Animator Pro", así como secuencias de vídeo extraidas de la serie de documentales americanos «Fire Power».

Las misiones tendrán, cómo no, varios niveles de dificultad y serán variadas: tanto de entrenamiento como con objetivos predefinidos, para que avancemos en experiencia junto a nuestro piloto. Las primeras nos familiarizarán con las tácticas sin peligro de nuestra integridad y, aunque no imprescindibles, serán apropiadas antes de luchar en serio.

Las misiones múltiples permitirán jugar hasta 16 jugadores simultáneamente en una red, además de la inclusión del clásico "head-to-head" mediante modem o cable serie.

En cuanto al aspecto externo, los gráficos se han realizado en varias resoluciones de VGA hasta llegar a un máximo de 800x600, en el que es imprescindible un equipo rápido y una tarjeta de vídeo más que aceptable. Y en lo que se refiere al control, tanto el teclado estándar como los más avanzados joysticks y pedales podrán ser usados, eso sí, con distintas respuestas en cuanto a realismo y manejo. Al parecer, han pensado en todo el mundo, o por lo menos lo han intentado, por lo que ahora sólo queda esperar el resultado de las buenas intenciones de Merit.



C.S.G.

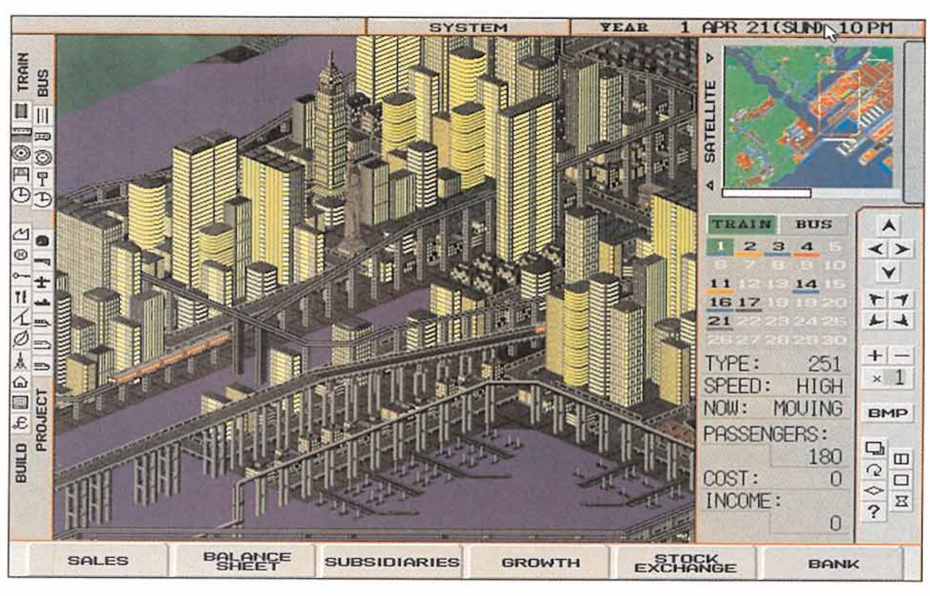


Coste de la llamada: Area metropolitana de Barcelona: 2 pts./Minuto.
Resto de España: 10/16/22 pts./Minuto.

Si deseas recibir más información sobre nuestro sistema, envía este cupón con tus datos a INTERCOM. C/ San Francesc 4, 2º 12ª. 08290 Cerdanyola (BCN) o por fax al: (93) 580 56 60.

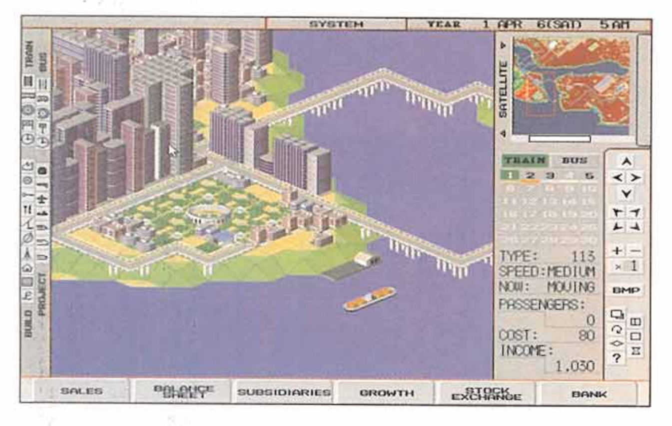
Nombre .... Tel. ....
Dirección .... C.P. ....
Población .... Prov. ....

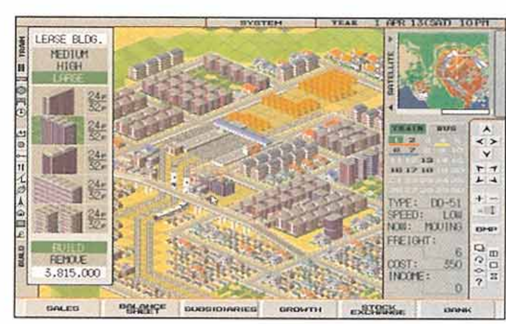
La estrategia, pese a ser un género que nunca ha gozado de la aceptación del gran público, posee una fiel legión de seguidores que permanecen en una expectativa constante ante los lanzamientos que, con cuentagotas, en él se suceden. De un tiempo a esta parte, con títulos como «Colonization» o «Panzer General», los aficionados han disfrutado de lo lindo, pero, según dicen, lo mejor está aún por venir. Tal afirmación procede de Infogrames que, con su «A IV Networks», está dispuesta a comerse un buen trozo del pastel.



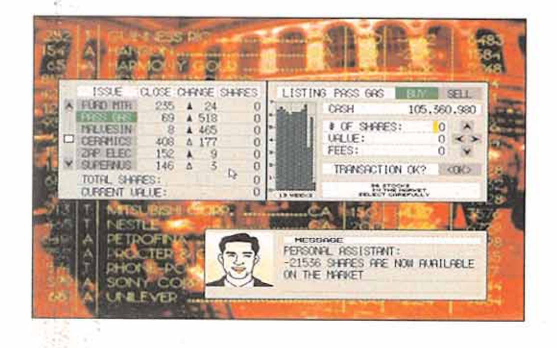
A IV NETWORKS

ARTDINK/INFOGRAMES
En preparación: **PC, PC CD-ROM**
ESTRATEGIA





EL ARTE DE HACER NEGOCIOS



Sin embargo, contemplar las primeras imágenes de «Networks» y recordar títulos como «Sim City 2000» o «Transport Tycoon» es todo uno. De ello tiene la culpa, sobre todo, su diseño gráfico: una perspectiva 3D isométrica.

Pero es un error creer que «A IV Networks» se basa en cualquiera de aquellos. La idea original viene de Japón y, más concretamente, de Tetsuo Nahagama, de Artdink, compañía que desarrolló el concepto que dio forma a «A Train». Es más, «Networks» tiene una versión circulando en el país del sol naciente, para PlayStation, con el nombre de «A IV Evolution». O sea, que la historia tiene su miga.

PRESIDENTE POR ACCIDENTE

«A IV Networks» nos pondrá en el puesto de presidente de A IV, el tercer holding más grande del mundo, en sustitución de D. O. Barnes, dirigente fallecido en accidente de aviación.

Con el objetivo de aumentar los dividendos y expandir los negocios del grupo, los directivos de A IV necesitan una demostración de que somos el hombre ideal para el puesto, con una filosofía de juego basada en la única premisa de triunfar.

«A IV Networks» se basará en una gran variedad de modelos capitalistas de gestión financiera, incluyendo la especulación en bolsa. El camino hacia el poder y la gloria nos obligará a meternos en actividades de lo más variado: creación de aeropuertos y centros de transporte, canales de televisión, mecenazgos, universidades...

EL ESCENARIO IDEAL

Los cinco territorios que compondrán el corazón de «Networks» –Come, Goteborg, Vancouver, Cleveland y las Islas Caimán–, ilustran situaciones económicas radicalmente diferentes entre sí.

Algunas serán más sencillos que otras, para ayudar al jugador a familiarizarse con la dinámica del programa. Por ejemplo, el hacerse cargo de compañías prósperas o de otras en quiebra, opciones de ayuda y consejos, etc., harán de «Networks» un juego al alcance de todo tipo de usuarios.

Como puntos fuertes se perfilan el realismo y el sencillo interface, aunque, desde luego, el saber que será traducido a nuestro idioma, sobresale entre los demás.

Se habla de que esta traducción tendrá una repercusión especial en los contenidos del juego, ya que se está contemplando la opción de que los valores se manejen en nuestra moneda, el calendario de juego se adapte al calendario laboral real, etc.

Los requisitos hardware de «A IV Networks» serán asequibles como hacía tiempo no se veían: 386, 4 MB de RAM... eso sí, con tarjeta SVGA. Claro que, eso es casi anecdótico.

F.D.L.

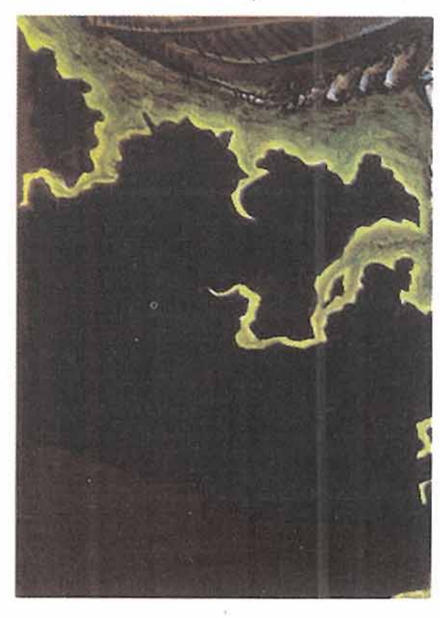


UN NUEVO PUNTO DE VISTA

WARRIORS

PREVIEW





ATREID/MINDSCAPE
En preparación: **PC, PC CD-ROM ARCADE**

MIENTRAS LA FIEBRE DE LOS POLÍGONOS MANDA ÚLTIMAMENTE EN EL SOFTWARE, ATREID DECIDE IR POR OTRO CAMINO. EL DESARROLLO DE NUEVAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN Y PROGRAMACIÓN EN EL MUNDO DEL ARCADE, HA PERMITIDO QUE LA COMPAÑÍA GALA AFRONTE UN PROYECTO, CONSIDERADO COMO UNA APUESTA PARA FUTUROS PROGRAMAS, CON EL QUE PLANEAN ROMPER MOLDES EN EL BEAT'EM UP. «WARRIORS» PRETENDE OFRECER UN NUEVO PUNTO DE VISTA EN LA LUCHA, DONDE CANTIDAD Y CALIDAD SE DEN LA MANO.



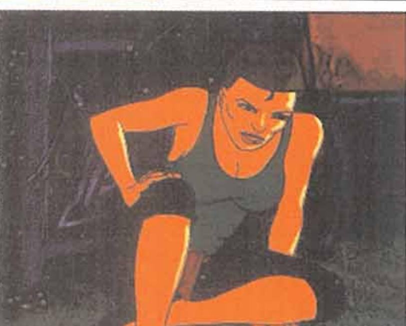


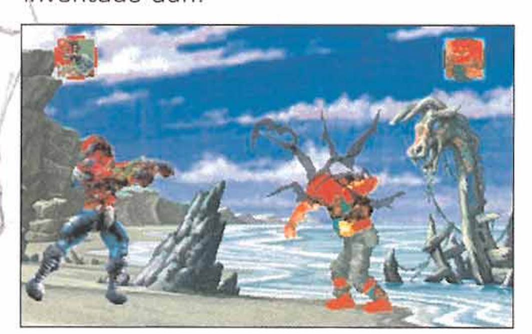
Aunque para muchos Atreid es una compañía semidesconocida, adquirieron buena parte de su prestigio con programas como «Tiny Squeeks» y su continuación –no editada en España– «Fury of the Furries».

Ahora, entran en un nuevo campo con «Warriors». Un beat'em up 3D cuya máxima aspiración es ser totalmente distinto a cualquier otro producto existente en el mercado tan diverso, demostrando al usuario que no todo está inventado aún.

ADIÓS A LOS POLÍGONOS

Pensar en un beat'em up 3D viene a ser lo mismo –actualmente, y mientras nadie diga lo contrario... como Atreid– que hacerlo en polígonos. Buena parte de culpa la tiene «Virtua Fighter» desde el mismo instante de su aparición en formato recreativa. Sin embargo, Mindscape y Atreid han querido dar la vuelta a la tortilla, con el desarrollo del "3D Bio Motion".

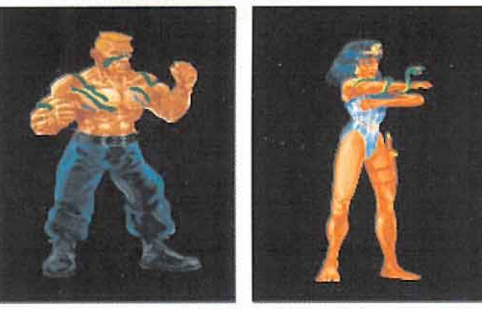

















Básicamente, según Atreid, se trata de una nueva técnica que permite obtener unos resultados similares a títulos como el mencionado, pero con un diseño de personajes y escenarios basado en volúmenes no desarrollados sobre una base poligonal.

¿Cómo se come esto?

"La filosofía seguida con «Warriors» deja a un lado los polígonos y hace uso de volúmenes creados con puntos", explica Nicolas Gaume –presidente de Atreid–. "Éstos forman las diferentes partes del cuerpo de cada personaje y se animan por separado. Más tarde, todos ellos se agrupan, para formar el diseño definitivo y completo del personaje. Así, no hablamos de un "esqueleto" que se ha rellenado con polígonos, sino de una serie de módulos, que se unen y se animan de forma conjunta."

Además de los luchadores, otro componente importantísimo en el apartado de diseño están siendo los escenarios del juego.

Éstos están siendo realizados partiendo de la base de gráficos bitmap –como ocurre con multitud de juegos como «Street Fighter II», «Mortal Kombat» o «Body Blows»–. Aunque teniendo la intención de ofrecer diferentes perspectivas distintas de los personajes, desde varios ángulos, el hecho de no usar polígonos resulta casi sorprendente en este punto. La explicación está en que Atreid quiere dar cierta interactividad a los decorados. "Con unos escenarios bitmap, podemos conseguir un alto grado de interactividad para que los personajes puedan coger objetos que se encuentren en ellos, se agarren a cortinas, ganchos, salten sobre ellos, etc. Algo que no hemos visto en ningún juego de este tipo", explica Nicolas.

La posibilidad, también contemplada, de escoger entre dos resoluciones distintas, VGA (320x200) y SVGA (640x480), añadirá una mayor espectacularidad.

MÁS PERSONAJES, MÁS ACCIÓN

Si el nivel de calidad que se pretende conseguir en «Warriors» no es pequeño, la cantidad es otro factor determinante para los programadores.

El total de luchadores que tendrá el juego es once, el mismo número que los escenarios, contando además, en rondas posteriores, con algunos típicos enemigos finales y, como curiosidad, algunos

LLEGA EL 3D BIO MOTION

Según Atreid, la tecnología "3D Bio Motion" permite crear personajes en 3D con un número casi infinito de animaciones hiper realistas. El ordenador genera y maneja un modelo virtual de cada luchador, calculando sus acciones en tiempo real, con un consumo mínimo de memoria. Como ejemplo, baste decir que un sólo personaje que disponga de unas 150 animaciones, necesita únicamente 400 Kb de memoria, hablando de datos sin comprimir.

En «Warriors», cada personaje posee más de 1600 animaciones diferentes: con y sin armas, golpes especiales, etc. Su tamaño es también considerable, entre 95 y 140 pixels de altura, y creados por la agrupación de hasta 17800 módulos volumétricos, cada uno. Como se puede comprobar, el esfuerzo invertido en esta nueva tecnología no es nada desdeñable. Ya veremos cuales llegan a ser los resultados que se obtienen, en cuanto una versión definitiva del juego se encuentre disponible.

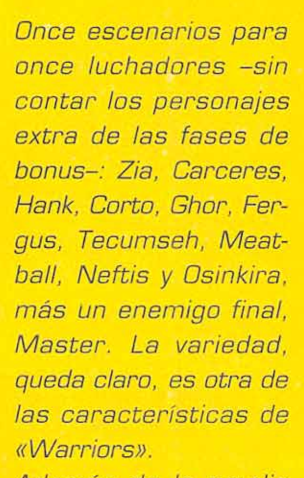
Pese a todo, no es el 3D Bio Motion la única innovación que Atreid tiene en mente, de cara a juegos futuros. Otro título –del que procuraremos hablar más adelante–, «Dark Earth», está siendo objeto de un nuevo experimento en animaciones, con la tecnología ARRA (Advanced Rendered Real-Time Actors), que se asegura ofrece resultados brillantes e increíblemente realistas. Estos franceses se quieren comer el mercado...

POR VARIEDAD, QUE NO QUEDE









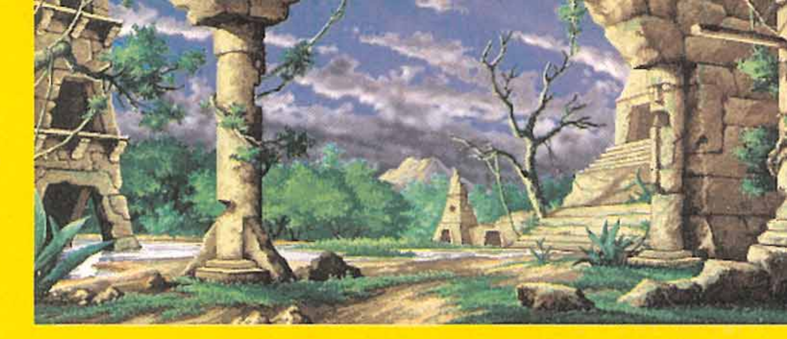
Once escenarios para once luchadores –sin contar los personajes extra de las fases de bonus–: Zia, Carceres, Hank, Corto, Ghor, Fergus, Tecumseh, Meatball, Neftis y Osinkira, más un enemigo final, Master. La variedad, queda claro, es otra de las características de «Warriors».

Además de la amplia gama de animaciones y golpes que cada uno de estos personajes posee, sus características físicas y sus técnicas de combate son de lo más peculiar.

Desde princesas egipcias a guerreros africanos, pasando por marines, piratas y hasta alienígenas, la gama de luchadores se ajusta sobradamente a los gustos de cada usuario.

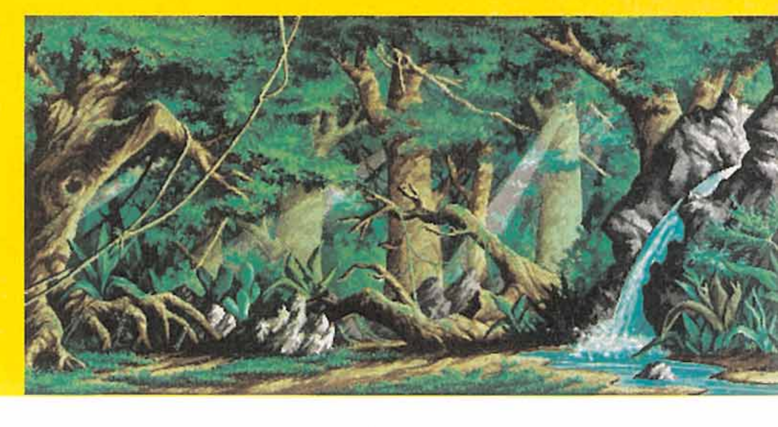
Las estadísticas que llegan a presentar en las diferentes habilidades que poseen, han sido cuidadosamente calculadas. "Con el diseño de rutinas especiales conseguimos que el ordenador hiciera enfrentarse a los luchadores, con todas las combinacioens posibles, en combate, hasta 66 veces. Así, logramos evitar que, por fallos de programación, apareciera algún personaje con habilidades mucho mayores que el resto", según comenta Nicolas Gaume.

En fin, que todo apunta a que «Warriors», si las cosas no cambian, se puede convertir en el beat'em up a batir, en PC.









personajes de bonus tan estrafalarios como un gnomo –con su gorro puntiagudo y todo–, un jugador de baloncesto, un esqueleto y, según se rumorea, unas señoritas ataviadas con el "look" del logo de Playboy –las famosas "conejitas"–. Sobre estos últimos personajes, aún no se conocen detalles.

Los movimientos de todos y cada uno de ellos no se limitan a los típicos golpes, sino que incluyen combos, movimientos especiales y una o más armas concretas en cada luchador. Para todos ellos, «Warriors» se está diseñando con sombreados en tiempo real, que dotarán al juego de un mayor nivel de realismo.

Y acompañando a todo esto, una estupenda banda sonora, compuesta de más de catorce pistas de audio digital en la versión CD, se encargará de completar la ambientación del juego.

LA BASE DEL HARDWARE

Como viene siendo norma habitual, el hardware será un aspecto determinante para conseguir el máximo rendimiento del juego. Pero Atreid quiere intentar que el juego ofrezca buenos resultados, independientemente del soporte físico disponible. Para ello, las exigencias se van a basar más en el procesador que en la memoria o el lector CD que se posean.

Los requisitos mínimos de que se hablan parten de un 486 DX a 33 MHz, en el que «Warriors» desplegará una velocidad en las animaciones de 10 fps. A partir de aquí, se alcanzarán los 16 fps en un DX 2 a 66 MHz, y 30 fps en un Pentium 90.

Compensando este apartado, tan sólo 4 megas de RAM, y 20 de disco duro, serán necesarios para el juego.

No es poco, desde luego, pero teniendo en cuenta las producciones que se están viendo últimamente, tampoco es una exageración.

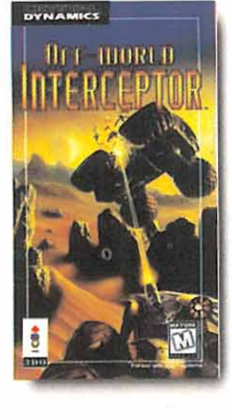
F.D.L.

PIONEROS DEL NUEVO SOFTWARE



CRYSTAL DYNAMICS

La juventud de Crystal Dynamics como compañía, contrasta con la dilatada experiencia de la mayoría de sus miembros, en todo lo relacionado con el área audiovisual, informática y videojuegos. Fundada hace tan sólo tres años, se ha convertido, por derecho propio, en uno de los principales apoyos que el 3DO ha tenido durante su corta, pero intensa, vida. Y mientras dan los últimos toques a producciones como «GEX» o «Slam and Jam», damos un pequeño repaso a lo que es Crystal Dynamics, y sus principales juegos, cuyo lanzamiento oficial en España esperamos como agua de mayo.



OFF WORLD INTERCEPTOR







No es descabellado considerar «Off World Interceptor» como uno de los mejores, junto a «Total Eclipse», CD's de Crystal Dynamics. Ambos poseen numerosos puntos en común, sobre todo en lo referente a diseño gráfico y, aunque su estilo es parecido, las diferencias también son importantes.
En «Off World Interceptor» cambiamos nuestra nave por un vehículo todo terreno de aspecto algo futurista, el cielo por unos territorios bastante abruptos por los que circular, y un sentido de la masacre, tan notorio como divertido.
En pocas palabras, el objetivo principal en «Off World Interceptor» es competir en una carrera a vida o muerte con unos criminales, cuya mayor aspiración es hacernos saltar por los aires, con vehículo y todo. El desarrollo es sencillo: ganar y eliminar todo lo que se nos ponga por delante.
Pero no sólo podemos correr. Nuestro peculiar medio de locomoción puede saltar, disparar toda clase de armas, deslizarse por ciertas superficies... una gama de acciones variada, y un desarrollo trepidante. No sólo la sensación de velocidad está bastante lograda, sino que también hemos de considerar el poderoso componente de shoot'em up que posee el juego.
Seis coches a nuestra disposición, opción de dos jugadores en modo "head to head" y unas escenas en FMV de una calidad sobresaliente, terminan por convencer al usuario de que «Off World Interceptor» es un magnífico CD.

Crystal Dynamics puede, y debe, ser catalogada como una de las compañías pioneras en el desarrollo de software para los sistemas domésticos de 32 bits, además de para compatibles, con el 3DO como principal aliado.
Hablamos de uno de los primeros productores en diseñar juegos 3D que incluían gráficos con mapeado de texturas, vídeo y audio digitalizados, etc. Básicamente, intentando explotar al máximo las posibilidades del nuevo hardware que la compañía de Trip Hawkins puso en sus manos hará algo más de dos años, es como Crystal Dynamics ha logrado hacerse con un importante hueco en el mercado del soft.
Como dato significativo, el primer producto de la compañía, «Crash'n'Burn», un programa de carreras algo salvaje –muy en la línea de «Road Rash» de EA– que incluye distintas perspectivas de juego y escenarios con mapeado de texturas de aspecto enormemente realista, fue escogido por Panasonic para formar el pack de lanzamiento de su FZ-1.

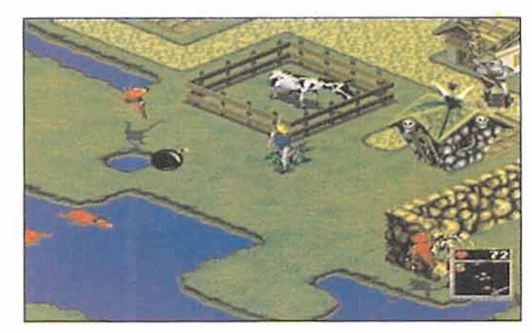
AVENTURA 92

El año del quinto centenario –vuelve el 92– vio nacer a Crystal Dynamics, el mes de junio, fundada por Dave Morse, Judy Lange y Madeline Canepa, con el apoyo de Technology Partners. La experiencia ►



THE HORDE

Sin duda, «The Horde» es uno de los juegos más originales y adictivos de cuantos nos hemos podido echar a la cara, en cualquier formato existente. Aparecido también en PC CD-ROM, hace ya algunos meses, esta versión 3DO –la original, por cierto– destaca por ofrecer imágenes en FMV a pantalla completa, con una calidad notable. El desarrollo del programa intercala en el juego secuencias en vídeo digital, protagonizadas por el televisivo Kirk Cameron, en el papel de Chauncey –el personaje clave de «The Horde»–, un muchacho que, sin comerlo ni beberlo, se ve convertido en caballero andante de la noche a la mañana, y al que se ha encargado la durísima tarea de limpiar el reino de la horda de demoníacas criaturas que lo han invadido de arriba a abajo.
Mitad aventura, mitad arcade, «The Horde» no es sólo uno de los productos técnicamente más cuidados de Crystal Dynamics, sino también de los más divertidos y originales. La gran jugabilidad y el progresivo incremento de la dificultad le hacen terriblemente adictivo. Sin embargo, el factor estrategia tampoco ha sido descuidado, ante unos objetivos que exigen reflexión y una tarea que no se puede desarrollar a lo loco.
Una estupenda banda sonora redondea la faena de un CD casi genial.









SAMURAI SHODOWN



Uno de los beat'em ups más conocidos del mercado, y que mayor número de conversiones ha sufrido a distintos formatos, es también uno de los títulos estrella de Crystal Dynamics. SNK, poco dada a licencias, en general, hizo una excepción con «Samurai Shodown», de la que se han beneficiado usuarios de Super Nintendo, Mega Drive y, hace menos tiempo, también 3DO. Estamos ante una de las más completas conversiones del juego, que respeta escrupulosamente opciones y jugabilidad del original. Quizás algo inferior, pero muy ligeramente, en el apartado gráfico, sin embrago, detalles como modo sangriento, juego con y sin armas, zooms, etc., se mantienen en su integridad.
Los doce luchadores, y toda su amplia gama de golpes y movimientos, hacen de esta versión una de las más logradas, amén de contar con una excepcional respuesta al pad, que lleva la jugabilidad hasta un nivel muy elevado.
Por supuesto, la opción de dos jugadores está contemplada, así como funciones automáticas para salvar el juego, de modo que se pueda volver a cualquier punto alcanzado en una partida anterior.

acumulada por los tres en anteriores trabajos, siempre relacionados con el mundo de la informática y el videojuego, permitió que, en un tiempo muy breve, Crystal Dynamics se convirtiera en una de las principales productoras de software para las nuevas plataformas de 32 bits.
Dave Morse, expresidente de New Technology Group, también fue el principal dirigente de Epyx, Inc., donde estuvo involucrado en el desarrollo de la tecnología de la Lynx de Atari. Morse fue, además, fundador, presidente y director ejecutivo de Amiga Computer, antes de que la compañía fuera vendida a Commodore en 1984.
Madeline Canepa, por su parte, estuvo trabajando en Sega of America como responsable de marketing de juegos para Genesis –la versión yanqui de Mega Drive–, tan conocidos como el mismísimo «Sonic The Hedgehog».
Con semejante currículum a sus espaldas, no es de extrañar que Crystal Dynamics se haya convertido en una de las grandes proveedoras de software de 3DO.

TECNOLOGÍA DE VANGUARDIA

La filosofía de trabajo de Crystal Dynamics, llevó a utilizar sus propias herramientas y técnicas de programación que, a su vez, han sido licenciadas a terceras compañías, para el desarrollo de software.
El responsable del área de I+D de la compañía, David B. Kirk, ha sido el principal artífice de estas herramientas, gracias a su experiencia en el diseño de la arquitectura, circuitos integrados y software para estaciones de trabajo gráficas de gran potencia. No en vano, posee un doctorado en computación, gráficos generados por ordenador y sistemas neuronales.

STAR CONTROL II



La segunda parte del clásico de Accolade llega al 3DO en un CD que llega a combinar toda la esencia del juego que, en formato compatible, llegó a obtener un enorme éxito hace tiempo, con técnicas de animación, en secuencias cinemáticas, que hacen uso del más sofisticado software de diseño gráfico y animación, existente en el mercado.

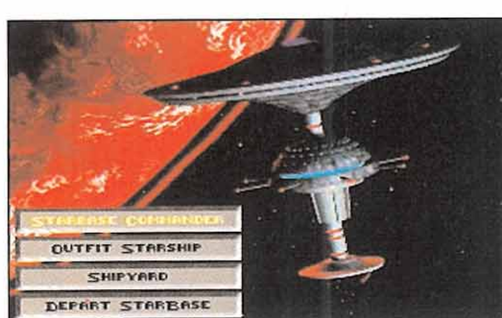
Rol espacial. En este género se podría encasillar «Star Control II», un programa que combina una buena dosis de estrategia, con algunas escenas arcade, aunque, en esencia, el rol es el ingrediente de más peso.

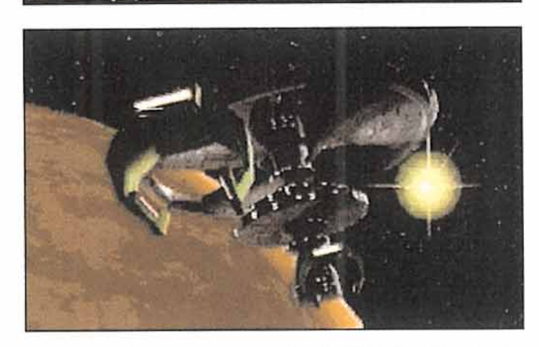
El desarrollo, que a veces puede parecer lento y hasta pesado para los usuarios que no estén habituados a este tipo de juegos, queda compensado por la espectacularidad de las animaciones antes mencionadas, en las que los ordenadores de Silicon Graphics han dado buena muestra de su enorme potencial.

El sistema de juego se basa en menús e iconos, con todo tipo de opciones a nuestra disposición: comercio, combate, múltiples diálogos con decenas de personajes, encuentros y parlamentos con razas alienígenas...

Incluye además, como opción adicional, el "Melee Combat", un apartado en el que practicar el combate espacial, con posibilidad de juego para dos usuarios, aunque el resto del programa sólo permita un jugador.









TOTAL ECLIPSE



Casi con total seguridad, «Total Eclipse» es uno de los mejores productos para 3DO de Crystal Dynamics. Hablamos de arcade, y quizá de un arcade en el sentido más clásico. Sin embargo, la evolución que demuestra «Total Eclipse» respecto a cualquier "matamarcianos" conocido es más que evidente.

Muy similar, en algunos aspectos, al conocido «Rebel Assault» de Lucas, «Total Eclipse» es un despliegue tridimensional total, con gráficos en los que el mapeado de texturas es uno de los puntos más sobresalientemente logrados. Los movimientos constituyen otro de los aspectos más destacados: una buena respuesta al pad, rotaciones, suavidad...

Las cinco fases del juego, que se corresponden con otros tantos planetas que sobrevolamos a los mandos de nuestra nave, se dividen en varios subniveles, con lo que el juego resulta bastante variado como para no parecer rutinario.

Unamos a ello las opciones de control en modo arcade o simulación, y un nivel adictivo realmente elevado, y tendremos un conjunto que se ajusta a la perfección como representante de su género.

Una excelente calidad en las secuencias cinemáticas, con actores sintéticos que casi parecen reales, y una banda sonora impactante, ponen el punto final a un estupendo CD.

Pero el hecho de poseer una tecnología propia, no evita que en ciertos casos, como el de «Star Control II», se empleen herramientas –sobre todo a nivel de diseño gráfico– de reconocido prestigio en el sector profesional, como el PowerPlay de Alias –ver Micromanía 3, abril 1995–. En este área encontramos a Cyrus Lum como director de arte de la compañía. Su curriculum incluye trabajos para SSI, como responsable de diseño, render y animación en proyectos como la serie «Dark Sun», o juegos como «Curse of the Azure Bonds», «Champions of Krynn» y «Secret of the Silver Blades».

EL APOYO DE LOS GRANDES

Sin embargo, y pese a la gran calidad de su trabajo, el gran espaldarazo para Crystal Dynamics a nivel de marketing, llegó un año después de su fundación, en el 93.

Dos hechos marcaron el rumbo que, desde entonces, tomaría la compañía.

El primero fue la incorporación a su staff directivo de Strauss Zelnick, expresidente y exdirector ejecutivo de 20th Century Fox, desde 1989 hasta 1993, y expresidente de Vestron, Inc. –el mayor distribuidor cinematográfico independiente en USA– del 88 al 89.

El segundo consistió en la adquisición de parte de la compañía por parte de Home Box Office (HBO), subsidiaria de Time Warner, y la mayor cadena de televisión por cable de Estados Unidos.

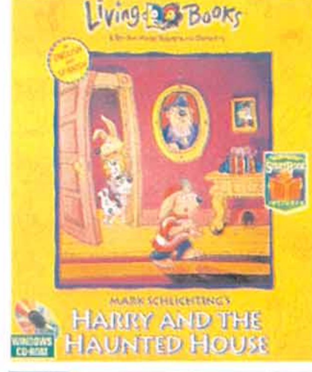
Desde ese mismo instante, Crystal Dynamics no ha parado de producir juegos de una inspiración claramente cinematográfica, distribuidos a través de BMG Interactive Entertainment, de los que en estas páginas podéis encontrar unos cuantos ejemplos.

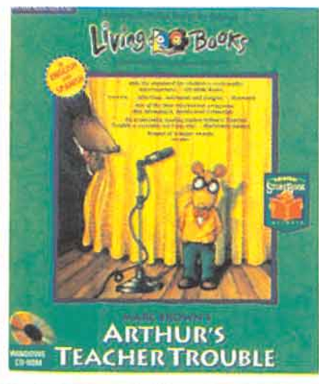
F.D.L.

¡manténgase al alcance de los niños!

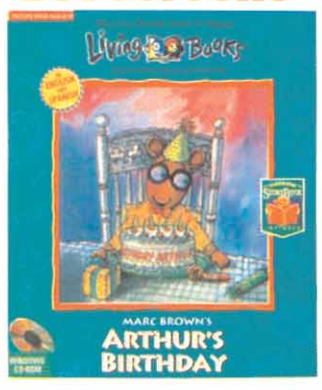


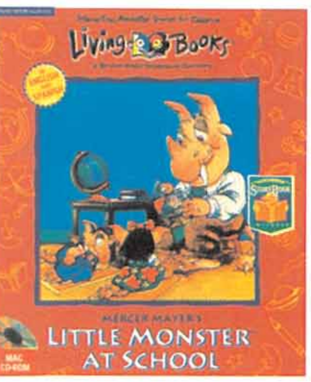
...y de los no tan niños

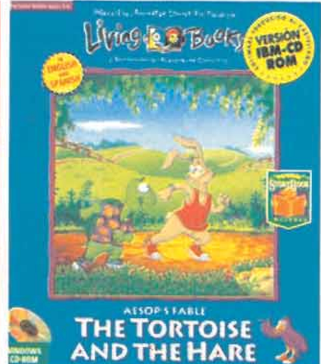


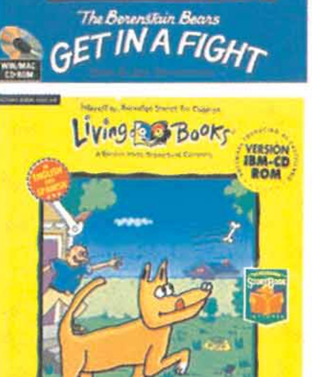


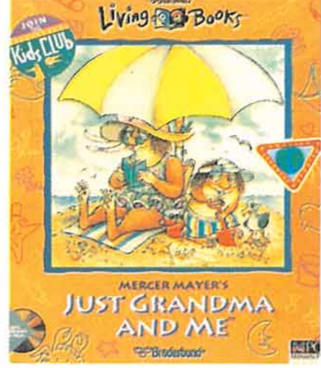












Nadie es demasiado mayor para divertirse con un "Living Book". Sin embargo, hemos puesto todo nuestro empeño en desarrollar un serie atractiva de programas para los más pequeños. Historias completas e independientes con un guión divertido y adecuado para cada edad, (desde 3 años en adelante)..

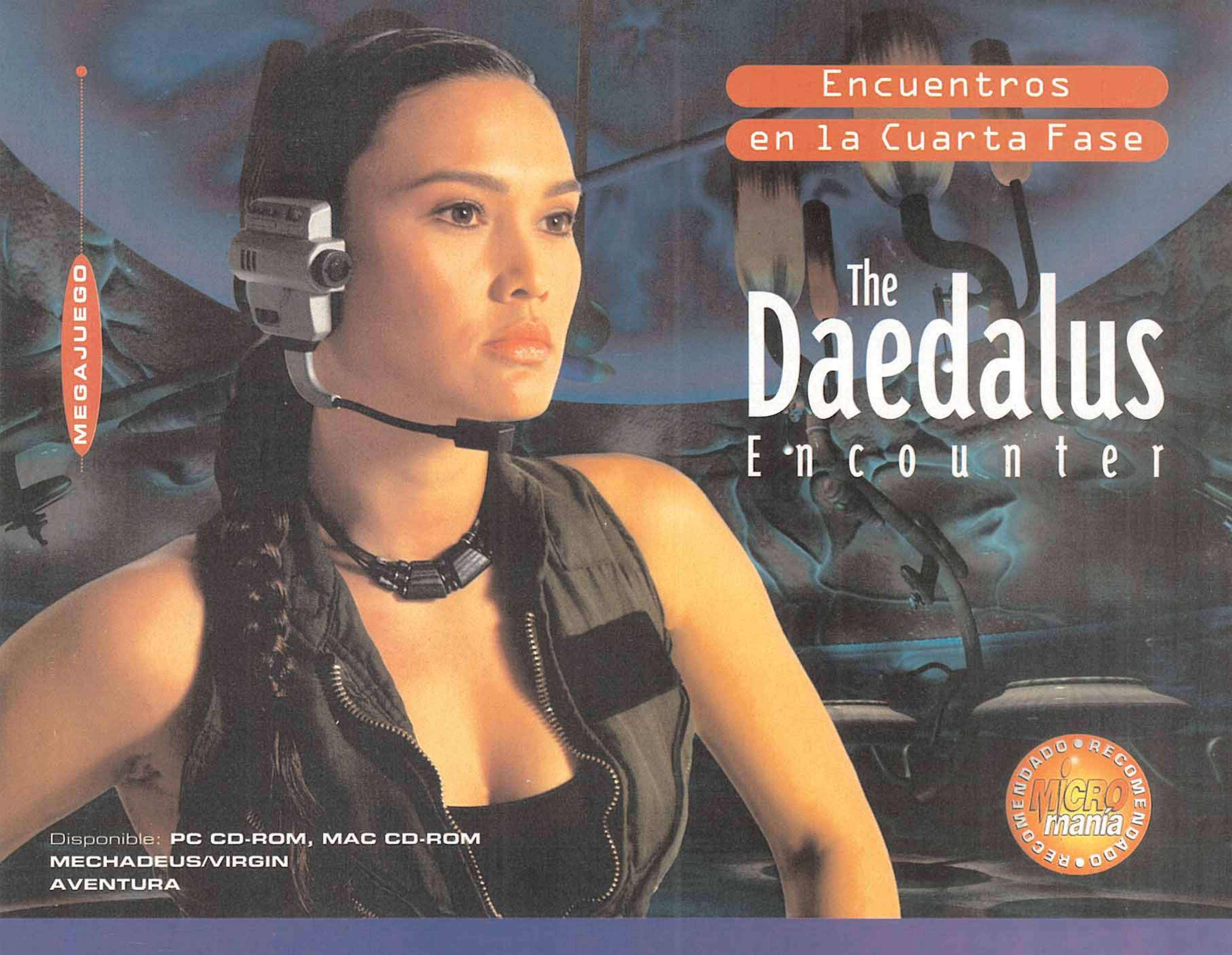
En cada "Living Book" hemos incluido un montón de simpáticos protagonistas, miles de animaciones, música original, humor, efectos de sonido y un sinfín de sorpresas. Un mundo que asombrará a niños y adultos. Fácil de usar para todos, simplemente señalando con el ratón y descubriendo solos cada detalle...

... Y además, los "Living Books» hablan castellano e inglés, con un sistema de aprendizaje que les ayuda a leer, deletrear y pronunciar frases y palabras en los dos idiomas.

Y, ¿qué hemos obtenido a cambio? Ocho magníficas aventuras, las mejores críticas de la prensa, más de 20 premios internacionales, comentarios halagadores, el reconocimiento de padres y educadores. Pero sobre todo miles de horas de diversión para nuestros más jóvenes y exigentes usuarios.

Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel.: 91/429 38 35 Fax 91/429 52 40

TELÉFONO **SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91/429 11 61**



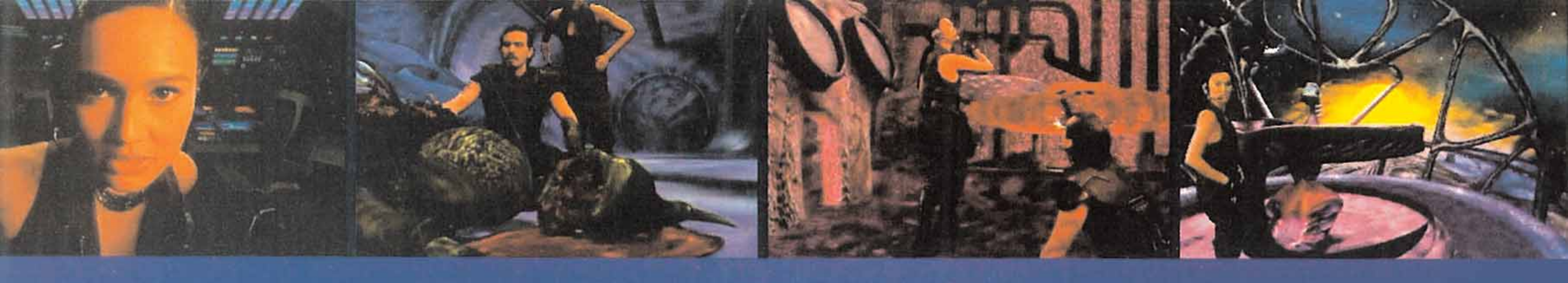
Encuentros en la Cuarta Fase

The Daedalus Encounter

Disponible: **PC CD-ROM, MAC CD-ROM**
MECHADEUS/VIRGIN
AVENTURA

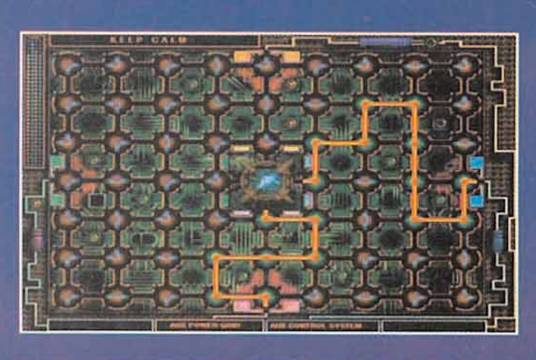
Desde la aparición de «The 7th Guest», el CD-ROM ha sido considerado el soporte ideal en el que combinar, de forma eficaz, audio, vídeo y juego, para conseguir resultados que hace tan sólo un par de años eran totalmente impensables. Hoy día ya es algo habitual hablar de películas interactivas: «Under a Killing Moon», «Wing Commander 3», «Voyeur», el ya mencionado «The 7th Guest», o el esperado «The 11th Hour» son unos cuantos ejemplos que pueden ilustrar a la perfección este dato.

«The Daedalus Encounter» tiene un poco de todos ellos: aventura, habilidad, arcade... y, sobre todo, vídeo. Más de dos horas de metraje que nos sumergen en una –¿otra?– verdadera película, en la que realmente podemos decidir nuestro destino.



Es el año 2135. La Primera Guerra Interestelar está en sus últimos días. La nave de intercepción Talon realiza una patrulla rutinaria por Phalanx Prime. A bordo, tres personas: Ariel Matheson, teniente de la flota estelar al mando de la Talon; Zack Smith, copiloto y jefe de máquinas y, tú, Casey O'bannon, bombardero de primera.

De repente, un grupo de cazas Vakkar surge como de la nada, atacando por sorpresa a la Talon. El control de navegación sufre daños irreparables y la tripulación se ve obligada a abandonar precipitadamente la nave. Una cápsula de salvamento te pone a salvo cuando, de pronto, un trozo de fuselaje de una nave enemiga se dirige hacia ti. Un impacto y, luego, oscuridad...



Dos meses más tarde se hace la luz. La guerra ha finalizado, los vakkar se han rendido y Ariel y Zack han sido expulsados de la flota. Pero, ¿y Casey?

De Casey, uno de los protagonistas de este fascinante guión, sólo ha quedado el cerebro. Un cerebro que los tecnomédicos implantaron en un sistema de mantenimiento de constantes vitales, y acoplado por Zack y Ari a los sistemas de a bordo de la nave Artemis. Muchas cosas han cambiado desde la batalla con esos cazas vakkar: nuestros antiguos compañeros de guerra ahora se dedican a recuperar naves de guerra y transporte, abandonadas en el espacio exterior desde el final de la guerra.



Aunque nada ha cambiado tanto, desde luego, como nuestro protagonista, Casey.

CONTROL REMOTO

Casey es ahora un amasijo de circuitos, cables y materia gris, cuyo contacto con el exterior se realiza a través de los sistemas audiovisuales del Artemis, y una sonda que es capaz de controlar a distancia. O, mirado desde un punto de vista distinto, nosotros somos todo eso.

«The Daedalus Encounter» nos propone meternos en la piel –por decir algo– de una de las criaturas más extrañas que hayan protagonizado un juego. Eso de ser una sonda espacial, no es algo, ni mucho menos, habitual.

La propia "personalidad" del protagonista, ya define, en cierto modo, la dinámica del juego. Nuestras acciones son limitadas –básicamente, se ponen a disposición del usuario apenas una decena de opciones diferentes– y restringen en gran medida la libertad del personaje. Sin embargo, esta restricción no quiere decir que «The Daedalus Encounter» sea un programa que deja a cero el nivel de jugabilidad. Los tiros no van por ahí.

Estructurado como una aventura de un estilo muy similar al ya archifamoso «The 7th Guest», el programa consta de una sucesión de puzzles lógicos cuya resolución nos va acercando más y más a un desenlace que depende de múltiples factores.

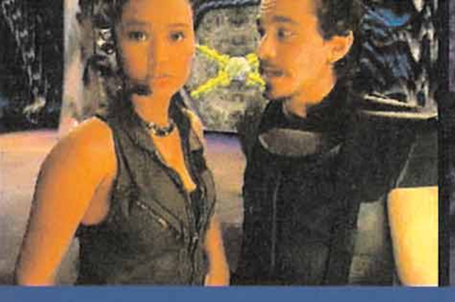
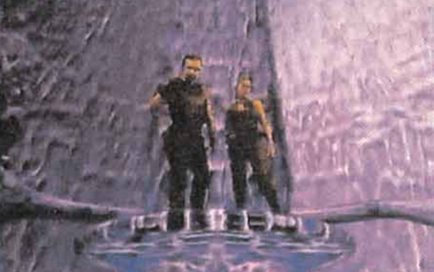
¿UNA MODA EN



«The 7th Guest» abrió el camino. Y mientras Trilobyte da los últimos toques a «The 11th Hour», que sigue una línea similar, Mechadeus se estrena con «The Daedalus Encounter».

Hablamos de la lógica, de los puzzles y del sentido que va tomando la expresión "interactivo".

Desde luego, y en una perspectiva muy abierta, todos, absolutamente todos los juegos, deben ser considerados interactivos. Si no hay participación de un usuario, no hay juego, eso está claro.

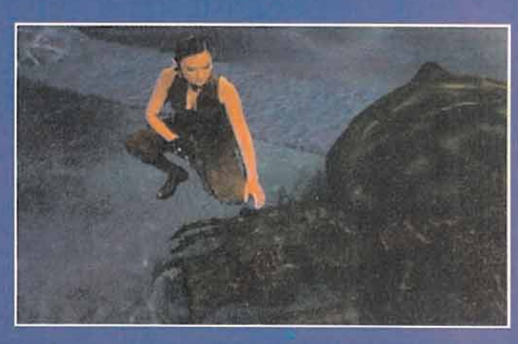





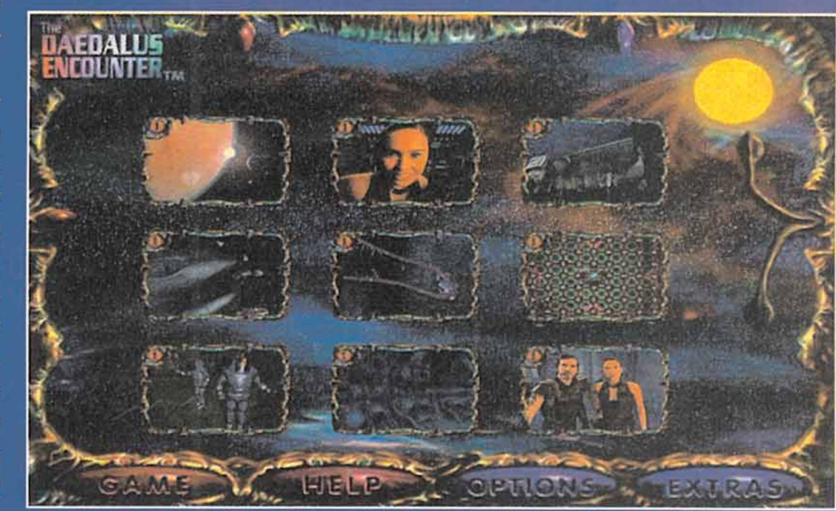
El camino que lleva al final del juego no es único, ya que ni siquiera el final lo es.
Y, entre las distintas pruebas a que el usuario ve sometida su capacidad lógica, el juego presenta al que se puede interpretar como el verdadero protagonista de «The Daedalus Encounter»: el vídeo.

CINE A TODA PANTALLA

Utilizando la técnica del "blue screening" –grabación sobre pantalla azul. Ver Micromanía 4, mayo 1995–, Mechadeus ha diseñado un juego basado en un argumento típicamente cinematográfico, y que, de hecho, hay que considerar como una película interactiva.
Los dos actores que dan vida a los caracteres humanos del juego, Tia Carrere –«Wayne's World», «Rising Sun», «True Lies»...– y Christian Bocher –«Melrose Place»– son reconocidos profesionales del mundo del cine y la televisión. El programa representa así un paso más en la unión de ambas industrias, que parece prácticamente inevitable de cara a un futuro a medio plazo, de manera definitiva.
Pero, como tal película interactiva, la pregunta surge de modo inevitable: ¿Hasta qué punto llega esa interacción, por parte del usuario?



Ya se ha mencionado, a grandes rasgos, lo que es «The Daedalus Encounter»: una aventura basada en puzzles lógicos. Una aventura en la que pequeñas dosis de arcade ponen la gota de acción necesaria, para no llegar a caer en un desarrollo rutinario.



Pero sí, es cierto que el grueso de lo que se esconde en los tres CD que conforman el juego, es vídeo digital. Una proyección que une actores, escenarios renderizados y juego. Ni mucho de una cosa ni muy poco de otra.
La combinación en una proporción justa de "película" y acción es, quizá, lo más sobresaliente del programa. Aunque, además, hay que resaltar la calidad de esa grabación digital.
Los actores están perfectamente integrados en un entorno irreal, y la gran labor realizada en iluminación y control de sombras, apenas hace que se distinga lo "virtual" de lo real, al observar cualquiera de las escenas de «The Daedalus Encounter».



MENÚS E ICONOS

La limitación del juego viene dada por el sistema de control del personaje que manejamos, Casey.
Una serie de iconos, durante el juego, y de menús, en las opciones generales, son el método por el que el usuario entra a formar parte del universo del programa. Sin embargo, y a diferencia de otros juegos que siguen una línea similar, en «The Daedalus Encounter» veremos como de los diálogos dependerá gran parte de la acción que tenemos que desarrollar, y de estas, las escenas posteriores en vídeo.
Como ya se sabe, pueden existir varios



EXPANSIÓN?

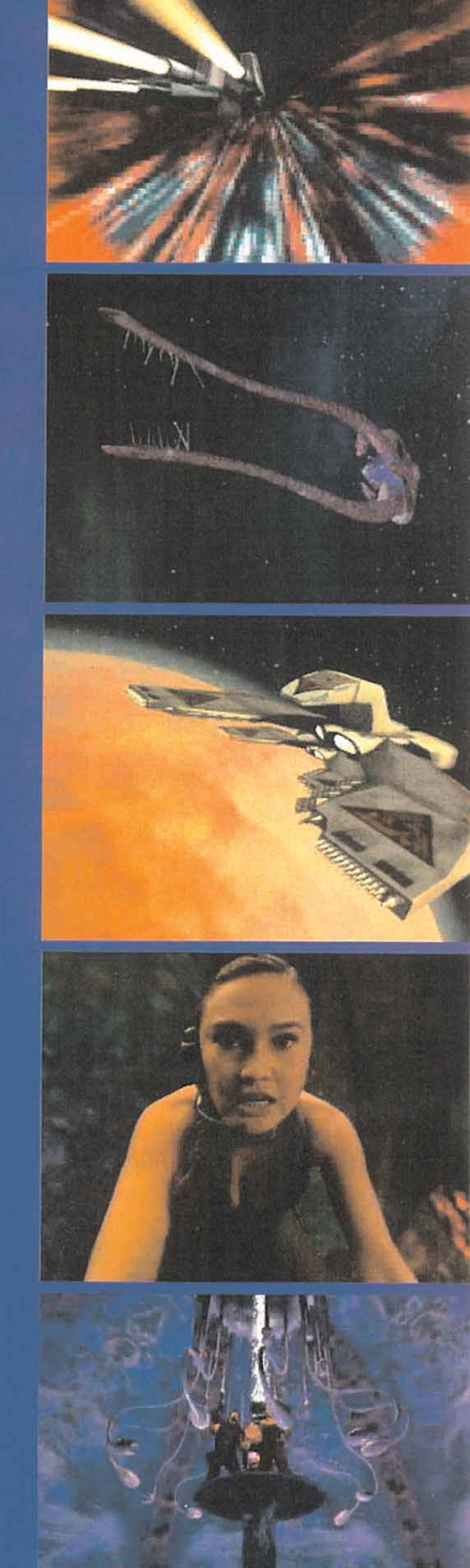
Pero cuando se empieza a popularizar el término, aplicado a los juegos en CD-ROM, que hacen, como es el caso, del vídeo su razón de ser, la acepción puede entenderse de otra forma.
Resulta, al menos en el momento actual, bastante complicado realizar una "película interactiva" real. Aproximaciones se han dado muchas en diferentes sentidos. Desde programas como «Mad Dog McCree» o «Alone in the Dark», hasta «The 7th Guest» o «BioForge», el término puede –y de hecho se hace– ser aplicado de mil y una formas.
¿Es más exacta esta denominación en un sentido que en otro? ¿Se trata de una simple moda, en que la palabra "interactivo" se aplica de una manera indiscriminada?
Sea como fuere, volvemos a lo mismo. «The 7th Guest» creó escuela. Y «The Daedalus Encounter», con el permiso de Trilobyte, y del inminente «The 11th Hour», su alumno más aventajado.

NO DIGA QUICKTIME, DIGA MAC



No podía ser de otro modo. La utilización de Quicktime puede servir de argumento para desarrollar una versión Mac de «The Daedalus Encounter», pero la verdad es que no se trata tan sólo de eso.
El ordenador de la manzana está dejando, poco a poco, de ser un reducto exclusivo de profesionales del diseño y la autoedición –sobre todo–, y reclama su hueco en el mundo del entretenimiento.
«The Daedalus Encounter» es perfecto para el Mac: sencillo sistema de control, quicktime a todo pasto y una calidad pocas veces vistas en plataformas Apple.
Por lo demás, tanto en desarrollo como en calidad técnica, el programa es exacto en todo a su homónimo en PC, hasta el más pequeño detalle.
Sólo se puede decir que estamos ante un programa totalmente recomendable para el usuario de Mac. Pero, eso sí, tal y como sucede con los compatibles, no basta con cualquier CPU o, al menos, no cualquiera para sacarle el máximo rendimiento. Cosas de los equipos de programación...

88



caminos –o dicho de otro modo, diferentes formas de resolver un puzzle– y, por tanto, la "película" no siempre ha de ser la misma, con un orden específico en sus escenas.
Sin embargo, la opción existente de configurar la imagen a pantalla completa provoca el handicap de perder de vista los iconos de control. La solución adoptada en caso de escoger este modo de juego ha sido crear unos atajos de teclado a las diversas opciones, controlándolas todas mediante simples pulsaciones de determinadas teclas o una combinación de varias.

¿DEMASIADO EQUIPO?

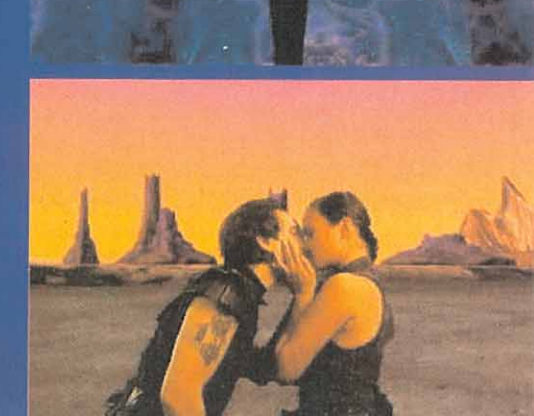
Pero «The Daedalus Encounter», como buena superproducción, pone el dedo en la llaga en lo referente a uno de los más temidos "cocos" de todo usuario: los requisitos de sistema para acceder a aquel.
Dejando claro desde el principio que el juego recomienda un Pentium como máquina idónea, la base de la que parte no es moco de pavo: 486 DX, tarjeta de vídeo PCI SVGA o VLB, 8MB de RAM, entre 4 y 25 megas de disco duro libres, CD de doble velocidad y Windows 3.1. Si, Windows, porque «The Daedalus Encounter» funciona bajo Windows.
La razón principal por la que se ha escogido Windows es, entre otras, por que toda la parte de vídeo se ha desarrollado en Quicktime.
Aunque, para muchos, el standard desarrollado por Apple para sus sistemas Mac no es, ni mucho menos, la panacea en vídeo digital, el abanico de paletas disponible –256, 32 000, 65 000 ó 16 millones colores– permite obtener una calidad más que notable, incluso a pantalla completa.
Eso sí, aunque con 32 000 y un equipo rápido la velocidad resultante es buena, a no ser que dispongáis, como mínimo, de un DX2 a 66 MHz, nuestro consejo es que la paleta escogida sea de 256 colores, y el tamaño de vídeo, 1/4 de pantalla. Con un Pentium, ya podéis escoger tranquilamente lo que mejor os parezca.
Y, después de todo esto, ¿merece la pena «The Daedalus Encounter», con todo lo que implica en el tema hardware? Sinceramente, creemos que sí.
Sabemos que a muchos no les gustará este tipo de juego. Pero es de una calidad sobresaliente. Quizá, la calidad técnica no sea suficiente para justificar la inversión en un juego como este, ni en un ordenador muy potente. Quizá. Pero lo que no se puede negar es que el nivel de adicción es muy elevado, pese a lo que se diga.
En nuestra opinión, la belleza puede no ser suficiente, pero si las cosas siguen discurriendo del mismo modo que hasta la fecha, se hará absolutamente necesaria.

F.D.L.

***LO BUENO:** La excelente calidad técnica y la perfecta ambientación. Guión, actores y escenarios forman un cóctel perfecto, en el que ningún detalle se ha dejado al azar.*

88

***LO MALO:** Excesivos requisitos hardware y que, como siempre, el tipo de juego que es «The Daedalus Encounter» provocará reacciones extremas en los usuarios. O se ama, o se odia.*



Para toda la familia

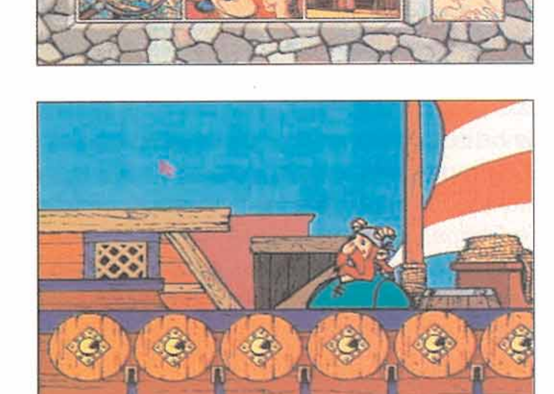
ASTÉRIX
EL DESAFÍO DEL CÉSAR

INFOGRAMES/PHILIPS MEDIA
Disponible: CD-i
EDUCATIVO

El soporte de vídeo y sonido estéreo digital de gran calidad que ofrece el CD-i es idóneo para programas como «Astérix» que necesitan de una cuidada presentación, tanto a nivel gráfico como sonoro. El resultado es un aplicación multimedia para toda la familia basada en los cómics de Astérix y los demás personajes que le rodean. Cuatro de estos personajes: Karabella, Fabala, Gadurix y Edaddepiedrix, además de Astérix y Obélix, pueden repartirse entre los cuatro jugadores que pueden jugar simultáneamente, aunque por turnos, al juego. El cual no es más que una especie de "Juego de la oca" formado por un tablero con una serie de casillas a recorrer.



El desarrollo del juego es similar a los de tablero clásicos con una ficha para cada personaje, que avanza un número de casillas indicado mediante un dado. Cuando un personaje cae en una casilla ocurrirá un acontecimiento o se le planteará una pregunta cultural o una prueba de habilidad, cuya dificultad se puede programar al comienzo del juego para cada jugador específico, lo que permite jugar a personas de cualquier edad a partir de 7 años. La duración de las partidas varía –de 30 minutos a dos horas– en función del número de objetivos a cumplir, ganando quien los consiga antes. Dichos objetivos son conseguir determinados objetos en alguna de las 54 casillas del tablero, que ha de recorrerse varias veces. Los gráficos que despliega «Astérix» han sido extraídos de los cómics de dicha serie, al igual que las numerosas animaciones. La calidad y el colorido con que están realizados los hacen muy agradables, tanto para niños como mayores, al igual que los graciosos sonidos y voces digitalizadas que suenan constantemente. Aunque puede jugar una sola persona, es un juego indicado para jugar en familia, lo que supone una experiencia bastante divertida, tanto por la competición como por el juego en sí. El buen nivel técnico de este producto de Infogrames, así como el ser uno de los pocos que existen con sus características y lo convierten en una aplicación educativa de las más interesantes.



87

C.S.G.

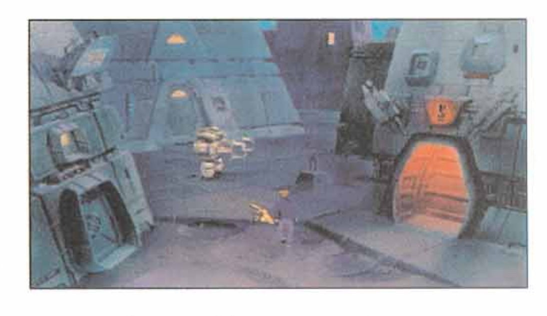
Jugabilidad bajo mínimos

UNIVERSE

CORE
Disponible: PC, PC CD-ROM
V. Comentada: PC CD-ROM
AVENTURA GRÁFICA

Boris, el protagonista de esta aventura, comienza sentado delante de su ordenador, al igual que nosotros, aunque por cosas que pasan todos los días; instantes más tarde, es teletransportado a un mundo desconocido para él. A partir de ahí, todos sus esfuerzos, y los nuestros, irán encaminados a encontrar el camino de vuelta a su casa y a su querido ordenador.

En este punto se desarrolla una aventura gráfica que podríamos calificar de estándar. Poco evolucionada, nos parece el calificativo idóneo, ya que no aporta nada nuevo a lo ya existente, más bien defectos. Manejando nuestro personaje, tendremos acceso a una extensa baraja de acciones posibles –coger,



usar, mirar, hablar, saltar, lanzar...– que son bastante engorrosas e incómodas de manejar. Y ello es debido a que el interface utilizado no es excesivamente bueno, y hacer una cosa determinada requiere muchas pulsaciones de ratón. Con ésto queremos decir que el movimiento de Boris es francamente malo y defectuoso, pues se "atasca" en determinados lugares.

Los decorados son efectivos y están bien realizados, aunque se echa en falta algún letrero que señalice los objetos que se pueden coger o las direcciones por las que ir. Los textos y el manual están traducidos al castellano.

Una aventura gráfica más, con una calidad que no sobrepasa la mediadad.

64

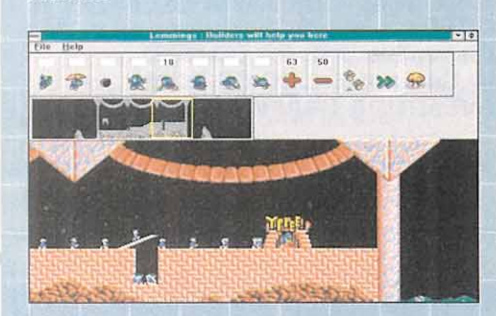
C.S.G.

...y además

¡OH, NO! MÁS LEMMINGS...

LEMMINGS FOR WINDOWS

PSYGNOSIS
V. Comentada: PC CD-ROM (WINDOWS)
ARCADE



Hace mucho tiempo que nacieron los Lemmings, aquellas pequeñas criaturas que había que rescatar y llevar a buen recaudo, por medio de constructores de puentes, lemmings-bomba, excavadores, etc. Psygnosis nos trae la posibilidad de salvar a estos pequeños diablillos a través de Windows. La venteja de estar conformado en CD-ROM hace que su velocidad sea mucho mayor, así como unos gráficos sorprendentes, aunque mejorables.
El fallo que le oscurece es lo referente a sonido, ya que no aprovecha las oportunidades que le brinda el CD-ROM. Suspenso, por lo tanto. Un juego que hizo, hace y hará las delicias de muchos jugones "lemminganos", con una jugabilidad y adicción fuera de lo normal.

RECUERDOS DE IDA Y VUELTA

FLASHBACK

V. COMENTADA: PC CD-ROM
AVENTURA

El éxito alcanzado por versiones precedentes de «Flashback» no fue algo casual. La excelente calidad de todos y cada uno de los apartados del programa, sin olvidar las fantásticas animaciones –el rotoscoping llevado hasta un nivel altísimo–, le han convertido en un clásico.
Ahora, «Flashback» vuelve, en versión CD-ROM que, excepto un par de detalles, no ofrece casi nada al original. ¿Es esto un defecto? Evidentemente, no. Si la versión floppy era estupenda, esta no puede serlo menos. Pero, ¿tiene el CD mejores aplicaciones que el relanzamiento de títulos conocidos? Creemos que una respuesta afirmativa es más que evidente. Por lo tanto, se puede –y debe– esperar algo más.

o MALO oo REGULAR ooo BUENO oooo MUY BUENO ooooo EXCELENTE

La guerra en el futuro

FRONT LINES





IMPRESSIONS
Disponible: PC, PC CD-ROM
V.Comentada: PC
ESTRATEGIA

El parecido con «The Perfect General» es más que evidente. La forma externa y el desarrollo son similares, tanto que parece una segunda parte.
Todo el tiempo que ha llevado su desarrollo ha dado lugar a un juego de estrategia clásico en el que se enfrentan dos ejércitos, sobre un campo de batalla fictício, en la disputa de unos objetivos predefinidos. El usuario puede "comprar" los componentes de su armada hasta agotar unos puntos de compra, o bien jugar con los que elija la máquina, de entre los catorce –pocos– tipos de unidades disponibles repartidos entre tanques, artillería, infantería, con un diseño y concepción aparentemente futuristas.
Cada unidad dispone de unos parámetros que la condicionan, así como una breve explicación de sus cualidades; ocurriendo lo mismo con los tipos de terreno que podremos combinar para crear nuestros propios escenarios con el editor que el juego incluye. De todas formas, dicha edición es costosa, al tener que hacer el diseño hexágono a hexágono, por lo que sale mejor modificar las características de los ya creados.
El juego se divide en dos fases: movimiento y combate, alternativas para cada jugador, y que se desarrollan sobre una pantalla de juego que nos proporciona información completa sobre muchos aspectos. El manejo es sencillo y cómodo, y el juego tiene menús para casi todo, aunque algunos sean superfluos.
El desarrollo hace que el juego sea entretenido, aunque sea un tanto lento, sobre todo cuando el ordenador tiene que mover muchas piezas, por lo que al final se vuelve algo monótono, en parte porque la estrategia no es muy compleja y puede acabar aburriendo a los más exigentes. No está mal para echar unas partidas, aunque no alcanza un gran nivel.

76

C.S.G.

Ahora en vídeo digital

FLASHBACK

DELPHINE SOFTWARE
Disponible: PC, PC CD-ROM, CD-I
V. Comentada: CD-I
ARCADE

Quizá sea uno de los programas de la historia del software que más versiones para distintas máquinas tenga, desde SNES hasta 3DO, pasando por la originaria de PC. Ahora le toca el turno al CD-I, que no podía ser menos.
Y para la ocasión se ha maquillado de tal forma el programa original que se ha convertido en un juego mucho más atractivo y jugable, con una ambientación mucho más lograda gracias a las fantásticas capacidades gráficas y sonoras de la máquina de Philips. En primer lugar, secuencias de animación renderizadas amenizarán tanto la intro del juego como los sucesivos cambios de fase, por no hablar de cuando encontremos un objeto o hagamos una acción especial.
Después está el sonido, completamente digital leído del CD, del que surjen los disparos, golpes y explosiones con

Bienvenido a Bedrock

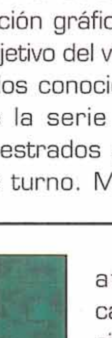
THE FLINTSTONES





OCEAN
Disponible: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE
V. Comentada: SUPER NINTENDO
ARCADE

Yabba-Dabba-Doo. La Prehistoria lo invade todo, y aunque últimamente parece que la fiebre remite, «Jurassic Park» por un lado y «The Flintstones» por otro, nos transportaron a la edad de piedra. Y ambas han sido pasadas a bits en forma de juegos que han tenido desigual aceptación, uno de los cuales es el de SNES que permite controlar a Fred "Goodman" Flintstone.



Y lo que el mismo nos ofrece es un recorrido turístico por Bedrock, admirando prehistóricos paisajes representados en escenarios con varios scrolls y de realización gráfica aceptable. El objetivo del viaje es rescatar a los conocidos personajes de la serie televisiva, secuestrados por el malvado de turno. Mediante el uso de su cachiporra, su piedra de bolos o pedruscos que recoja por el camino, se irá deshaciendo de los enemigos con que encuentre.

Eso, recoger bonus y saltar plataformas, componen la esencia del juego, que como véis es muy original.

La ambientación primitiva está bien conseguida, con los sonidos y música que animan las evoluciones de Fred que, dicho sea de paso, son un tanto lentas y su movimiento algo ortopédico, aunque el control, sin ser brillante, no es tampoco muy malo. En cuanto al apartado jugabilidad se refiere no es excepcional, aunque se deja jugar, merced a una adicción aceptable, pero no muy elevada debido a su enorme nivel de dificultad. Esta complejidad comienza desde el primero de los cinco niveles distintos que tiene el juego, haciéndonos perder nuestras insuficientes vidas, aunque la inclusión de passwords intente hacerlo un poco más llevadero. Prehistórico a todos los niveles, aunque agradará a los plataformeros empedernidos y fans de «The Flintstones».

71

E.G.B.



atronadora calidad. Y por si fuera poco, son siete los idiomas distintos que podremos escoger, entre los cuales está, por supuesto, el nuestro, aunque hay que reseñar que también está el japonés.

El juego, por lo demás, es idéntico a la versión original y conserva todo su encanto realzado con los fabulosos gráficos y suaves movimientos que consigue el CD-I. Además, el pad nos proporciona un control preciso y fiable sobre todas las acciones de nuestro héroe, cuyas evoluciones siguen siendo igual de anatómicas y atléticas que en la versión original. En definitiva, «Flashback» es una buena muestra de cómo se debe enriquecer una conversión para que vaya más allá de la mera copia.

83

C.S.G.

...y además

SEGA TAMBIÉN CORRE

STREET RACER

V. COMENTADA: MEGA DRIVE
ARCADE



Uno de los deudores de «Super Mario Kart» y el chip MD7, aparecido hace un tiempo en Super Nintendo, ataca ahora en la 16 bits de Sega –¿quién dijo que Mega Drive no podía hace cosas como ésta?–. La conversión es excelente, y de por sí no necesita referencia alguna a su antecesor en Nintendo. Ubi ha realizado un estupendo trabajo en «Street Racer», pudiendo considerarlo como uno de los cartuchos más divertidos de carreras para MD.

La variedad de circuitos, personajes, y opciones de juego hacen de «Street Racer» un juego altamente recomendable para los que se lo quieran pasar en grande con su consola, y mucho más si tenemos en cuenta la opción multijugador, que permite participar a cuatro usuarios a la vez.

Sin duda, un magnífico cartucho.

MÁS VALE TARDE

UNDER A KILLING MOON (V.CASTELLANO)

DISPONIBLE: PC CD-ROM
AVENTURA

Dice el refrán que "más vale tarde que nunca". Y aunque más tarde que la versión original en inglés, que ya lleva circulando unos cuantos meses en el mercado, «Under a Killing Moon», completamente traducido al español –textos, no voces– ya está disponible. Comprendemos que una tarea como la de traducir la enorme cantidad de textos que posee un juego como este, no es algo sencillo ni que se pueda realizar en un par de días, pero quizás haya pasado demasiado tiempo.

Los resultados no han podido ser mejores. Se ha adaptado perfectamente el sentido en que se pronunciaba cada frase en el original. Tan sólo el primer CD es necesario para tener el juego en nuestro idioma.





...y además

LA LOCURA DE LOS POLÍGONOS

STELLAR ASSAULT

DISPONIBLE: SEGA MD 32X
ARCADE



Parece que los gráficos poligonales son la única excusa del 32X de Sega, y a ello se dedican con fruición los programadores de la multinacional nipona, a demostrar que su máquina puede gestionar polígonos tan bien como el que más. «Stellar Assault» es la última tentativa por demostrar a un usuario ansioso de experimentar sensaciones nuevas en su Mega Drive, que su inversión en el añadido de 32 bits está más que justificado. «Stellar Assault» resulta, pues, un arcade galáctico muy bien realizado, con detalles de gran calidad, y muy recomendable. No es la bomba, pero si muy digno.

¿GUERRA?

TANK COMMANDER

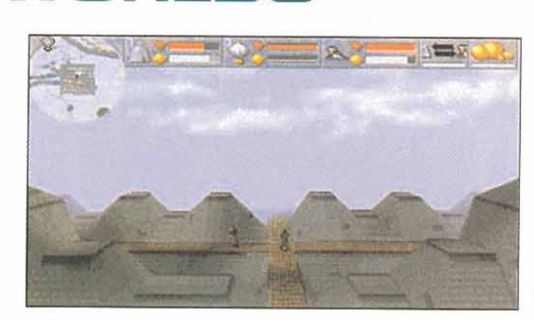
V. COMENTADA: PC CD-ROM
ARCADE/ESTRATEGIA

Una de las últimas producciones de Domark que se venía esperando hace tiempo y que, para ser sinceros, nos ha dado bastante que pensar. Su calidad técnica es notable: gráficos poligonales con mapeado de texturas, elevada velocidad en los movimientos, control sencillo... La variedad de misiones, y las opciones de juego, que abarcan desde las sencillas misiones individuales hasta el juego en red o por modem, contribuyen a crear un clima de grandes expectativas. Pero al ponernos a jugar la sensación que se tiene es realmente extraña. Es uno de esos productos a los que se adora o se aborrece, y no por que sea malo, ni mucho menos. Pero contemplar las imágenes estáticas en una revista, o en la misma caja, te hace esperar algo más del programa, que se nos antoja, en líneas generales, pobre. Un juego indicado exclusivamente para los fanáticos de la acción bélica.

Nuevos lugares para volar

MAGIC CARPET
HIDDEN WORLDS





BULLFROG
Disponible: PC CD-ROM
DISCO DE ESCENARIOS

Por si hubiera sido pequeño el viaje en alfombra voladora que nos pegamos en «Magic Carpet», en Bullfrog nos tienen preparada otra excursión por un mundo cubierto de hielo y montones de enemigos. «Hidden Worlds» contiene 25 nuevos niveles en modo individual y 10 en modo múltiple para jugar con nuestra copia de «Magic Carpet», pues se necesita el juego original. Ahora que ya tenemos experiencia en destruir a las fuerzas del caos, después de restablecer el orden en todos los mundos de nuestro universo, una nueva tarea nos es encomendada en un lugar donde el mal es mucho más poderoso. Para hacer frente a este nuevo reto contamos con todo lo aprendido en «Magic Carpet», además de nuevos poderes que se traducen en hechizos –Homing Meteor– y mayor poder mágico desde el principio, que nos permitirá lanzar conjuros de máximo poder. Restaurar los mundos ahora es más complicado, al igual que defender nuestro castillo, pues ahora no podemos reconstruirlo inmediatamente cuando está siendo atacado. En contraposición a la lógica dificultad, el juego permite grabar y cargar posiciones en medio del juego. Aparte de constituir una buena idea que debería generalizarse a muchos más juegos, los discos de escenarios aumentan y amplía las posibilidades de los originales, como ocurre con este «Hidden Worlds». La fenomenal adicción y espectacularidad de «Magic Carpet» se mantiene ahora sobre unos escenarios nevados de excepcional belleza y complejidad, que permiten disfrutar de todo el poder mágico que en «Magic Carpet» había que fabricarse poco a poco. En Bullfrog nos lo ponen muy fácil para poder seguir disfrutando de uno de los juegos más aclamados de esta temporada, y en mundos nuevos.

80

C.G.S.

Me llamo Pond, James Pond

OPERATION
STARFi5H

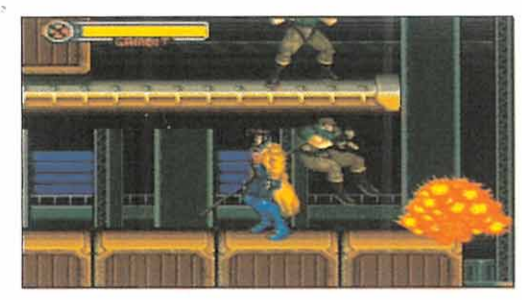
U.S. GOLD
Disponible: SUPER NINTENDO, MEGA DRIVE
V. Comentada: SUPER NINTENDO
ARCADE

James Pond es uno de tanto héroes, más o menos legendarios del universo informático, que se consagró como tal hace ya algunos años en los primeros ordenadores de 16 bits. Luego, dió el salto a las consolas, lo que supuso la aparición de cuatro títulos, uno de los cuales era un arcade deportivo. La cuarta aparición es «Operation Starfi5h» o «James Pond 3», como se prefiera, que conserva el aspecto del original: arcade plataformero multinivel con gráficos planos y scroll lineal con variaciones de dirección. Es un plataformas clásico, sin más contemplaciones, en el que Pond deberá recorrer unos escenarios encontrando la salida previo a haber cumplido unos objetivos, que casi siempre serán la recogida de objetos o similares. Las fases pueden realizarse más de una vez para obtener bonus o

Héroes del cómic

X-MEN MUTANT APOCALYPSE





CAPCOM
Disponible: SUPER NINTENDO
ARCADE

Hablar de «X-Men» es hablar de acción, de luchas constantes de estos humanos, modificados contra amenazas exteriores que pretenden destruirlos. Constituyen una legendaria serie de los cómics Marvel, cuyo éxito y reconocimiento se extienden desde hace años y sus seguidores se cuentan por miles.

Poco menos que encantados deberán estar con la conversión que Capcom ha hecho de su recreativa a la SNES que da lugar a un programa jugable, adictivo y repleto de personajes de la serie de cómics.

Cyclops, Wolverine, Psylocke, Beast y Gambit son los x-men que manejaremos para acabar con Apocalyse que, aunque no están todos los que son, sí son suficientes y necesarios para tan delicada labor. Y no estarán sólo ellos: Xavier, Magneto y toda una legión de cazadores de mutantes, confirman la autenticidad y ambiente del juego. Los poderes mutantes que harán gala los x-men y que les caracterizan son numerosos y fáciles de realizar, además de seguir el estilo del cómic.

La separación entre modo entrenamiento y misión es acertada, proporcionándonos, la oportunidad de usar a todos los personajes en un enclave argumental original, al que contribuyen también los gráficos tanto de escenarios como de personajes, pero algo desentonantes con los fondos, sobre los que parecen superpuestos. Como arcade con componentes de lucha que es, goza de una adicción elevada y una buena jugabilidad –buen control, gráficos y sonidos agradables, dificultad ajustada– que le convierten en un juego interesante, aunque de nula originalidad. No obstante, sirve para pasar el rato y vivir las aventuras que alguna vez habremos leído en los cómics Marvel.

78

E.G.B.

encontrar items que nos falten. Dichos items tienen una utilidad puntual o, simplemente, sirven para lanzárselos a los enemigos más resistentes. Además, el juego está repleto de objetos y escenarios ocultos que aportan algo más de interés al mismo.

El control de Pond exigirá mucha precisión por nuestra parte, y las variadas funciones de que dispone se controlan bien con los cuatro botones del pad. Los gráficos y los sonidos son simples, sin excesivas florituras, como tampoco las hay en el desarrollo. Tópicos de la saga y otros juegos, se repiten durante los múltiples niveles que son bastante parecidos entre sí, y que dejan avanzar con relativa facilidad. No deja de ser un juego de tantos del mismo tipo, que distrae sin sorprender a nadie.

60

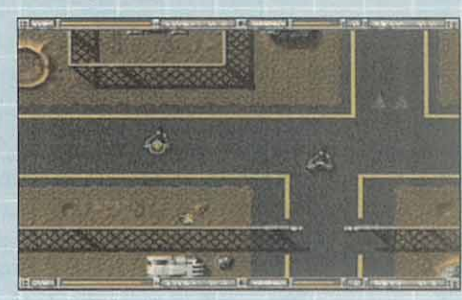
E.G.B.

...y además

SABOR A AYER

ALIEN BREED 2 TOWER ASSAULT

V.COMENTADA: PC CD-ROM
ARCADE/AVENTURA



El CD ha sido el soporte escogido por la compañía británica para dar continuidad al horror alien que tanto éxito alcanzó entonces. Lo único malo, es que los usuarios no van a descubrir nada nuevo en esta segunda entrega, ya que el desarrollo del juego es idéntico, aunque con ligeras variaciones en los escenarios.

Como nota más destacable de «Tower Assault» está la brutalmente larga secuencia de introducción, realizada con técnica mixta de vídeo digital y render, y de gran calidad, en notas generales. Pero no sólo de intros viven los juegos y, aunque «Tower Assault» está tan bien hecho como su predecesor, lo de segunda parte no sabemos muy bien a qué viene porque, como se ha dicho, es la perfecta astilla del conocido palo.

MUCHO MÚSCULO Y POCAS NUECES

TRUE LIES

V. COMENTADA: MEGA DRIVE
ARCADE/AVENTURA

El actor de apellido impronunciable regresa a las pantallas de las consolas, tras aterrizar en Super Nintendo, con la adaptación a Mega Drive de una de las películas más espectaculares en cuanto a FX. Al igual que ocurrió en versiones precedentes, mucho nos tememos que este Schwarzenegger no cumple las expectativas en él puestas, ya que estamos ante un cartucho que se parece a un par de cientos más, disponibles en el mercado. Lo de las licencias cinematográficas parece el cuento de nunca acabar. Mucho nombre, mucha historias y al final... lo de siempre. Aunque el cartucho, técnicamente hablando, es notable, juegos como «True Lies» no aportan nada nuevo al panorama actual.





EL CLUB DE LA AVENTURA

Futuro

EL MES DE JUNIO ES UN MES COMPLICADO PARA LOS VALIENTES AVENTUREROS QUE SE DEDICAN A LA NOBLE TAREA DE "DESFACER ENTUERTOS". LOS CALORES Y LAS OBLIGACIONES ACADÉMICAS DE LA MAYORÍA, EXIGEN MULTIPLICAR ESFUERZOS PARA SEGUIR SALVANDO MUNDOS PRESENTES, PASADOS Y FUTUROS.

Si ese es vuestro caso, lo mejor que podéis hacer es tomaros las cosas con calma, ojear vuestra revista favorita –obviamente, ya lo estáis haciendo–, y prepararos para compartir emociones con los apasionados miembros de El Club de la Aventura.

Como recordaréis, hace cuatro semanas dimos un repaso general a las aventuras que se publicarán en un breve espacio de tiempo. Hoy vamos a seguir hablando de lo mismo, pero de una manera más abstracta, haciéndonos eco de las opiniones de algunos socios del Club que han escrito reflejando sus dudas sobre el futuro de las aventuras gráficas. Ese es el caso de Jaime Jané, alias "The Full Throttle Fanatik", de St. Cugat del Vallés (Barcelona), que se muestra bastante pesimista con las aventuras autodenominadas "películas interactivas". Jaime teme que, con la invasión del CD-ROM y la inclusión de las nuevas técnicas de gráficos renderizados, vídeo digital y actores de carne y hueso, las aventuras gráficas ganen en espectacularidad a costa de dejar a un lado otros factores, como son la jugabilidad y la interacción con el usuario. Esta opinión parece ser compartida por una buena parte de los votantes que se han decantado, tal como se puede constatar en la lista TOP 5, por las aventuras donde prima la jugabilidad por encima de otros aspectos más espectaculares. Obviamente, a pesar de que se han dado casos que dan la razón a Jaime, no hay que ser tan alarmista: el tiempo pondrá, como ocurre siempre, las cosas en su sitio. Si es cierto que, con la llegada del CD-ROM, los programadores han visto facilitado su trabajo a la hora de obtener una mayor libertad de creación, experimentando con nuevas técnicas que producen toda una serie de efectos gráficos y sonoros impensables hace apenas un año. Estos métodos noveles han calado hondo en una parte muy importante de los usuarios de aventuras, sobre todo en los Estados Unidos, donde se exigen programas cada vez más cercanos a la realidad, de ahí el origen de títulos como «Under a Killing Moon», «Noctropolis» o el mismo «Hell», al que Jaime echa en cara su lentitud en el desarrollo debido a los abundantes diálogos. En Europa, en cambio, los tiros no parecen ir por el mismo sitio, anteponiéndose factores como son la interactividad y el dinamismo, tal como lo demuestran aventuras del estilo de «MundoDisco», «The Big Red Adventure» o «Shadow of the Comet». Queda por saber si esta tendencia se debe a que la mentalidad de los programadores europeos es distinta a la de los americanos, o a que simplemente no disponen de los medios –Hollywood está muy lejos– o del dinero necesario para aprovechar al máximo las nuevas técnicas de renderización y compresión de vídeo.

Sin embargo, el verdadero problema de fondo no tiene nada que ver con la falta de talento de los diseñadores, sino que, más bien, la culpa recae en las limitaciones del hardware actual. Hoy por hoy, con los procesadores que existen, es muy complicado manejar gráficos renderizados en tiempo real, y la inclusión del vídeo digital, por su propia definición –grabación de escenas secuenciales con actores reales– no puede ofrecer una excesiva participación del usuario. Por supuesto, esto no quiere decir que las aventuras que incluyan estos métodos de programación no son jugables. Programas como «The Legend of Kyrandia III» y «Under a Killing Moon» ya han demostrado de lo que son capaces. Simplemente, hay que dar tiempo al tiempo, y esperar a que los programadores le cojan el truco a los nuevos desafíos que ofrece el soporte CD-ROM. La clave está en alcanzar un equilibrio entre todos los elementos primordiales –gráficos, escenas cinemáticas, jugabilidad y participación del usuario– de forma que, como en una verdadera película, ningún factor destaque

mperfecto

por encima de los demás. Quién sabe, quizá sea el inminente «Full Throttle» el primero en demostrarnos que todo esto es posible. Y hablando de aventuras futuribles, conviene que vayáis apuntando estos nombres: «The Orion Conspiracy», «Space's Quest VI: Carry On Up The Asteroid Belt», «Knights of the Broken Sword» y «The Riddle of Master Lu». Seguro que darán mucho que hablar antes de que termine el año.

EL OJO INDISCRETO



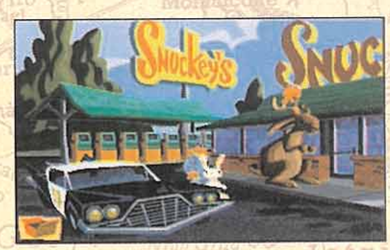
Hoy vamos a comenzar la ronda de preguntas y respuestas poniendo cara de cemento y mirada inquisitiva, como corresponde a todo buen espía de la K.G.B. que se precie. Efectivamente, «K.G.B.» es el programa que trae de cabeza a Sergio Esteban, de Madrid. El pobre Sergio ya está cansado de recibir palizas en el Club del Progreso Entusiasta. Todo se debe a que tienes que dejar la carpeta con las evidencias en el pasillo, antes de entrar en el Club. Como buen defensor de la ley que eres, también arroja la bolsa de cocaína al retrete, tirando de la cadena. Más tarde, una conversación con el "punky" te ayudará a reconocer a dos delincuentes, con los que deberás hablar y, una vez en la calle, atacar al más alto. Pasamos así a dedicarle unas líneas al ya conocido Koko McCracken, que vive en la Avenida de la Cabeza de Mono s/n, en Monkey Island. El señor Koko ha conseguido avanzar un poco más, pero se hace un lío con la grabadora. Todos los pasos que has dado son correctos, así que olvídate del micro. Si quieres evitar que Chapkin te mate, la noche anterior, antes de dormirte, programa la grabadora para que se active







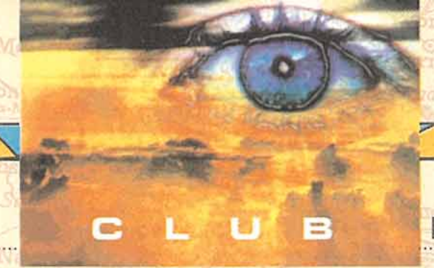


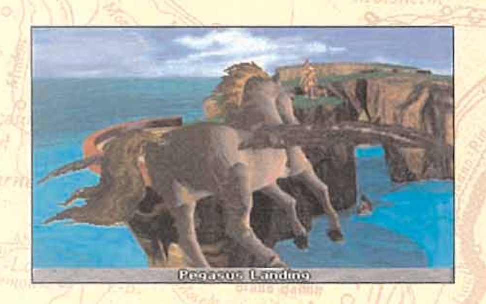


con la voz, y coloca los cascos en tu cama. Cuando Chapkin te conduzca al baño y te interrogue, responde con una frase que contenga el verbo "hablar". La grabadora se activará, despistando al matón, momento que debes aprovechar para atacarle. Por último, Esther García, de Valladolid, no consigue que el enfermo del Psiquiátrico le responda a sus preguntas. Pues bien, Esther, lo que tienes que hacer es esperar unos segundos, antes de que el pobre hombre se vuelva loco, y entonces comentarle "Voy a decirte algo...", a través del micrófono. Fácil, ¿no?

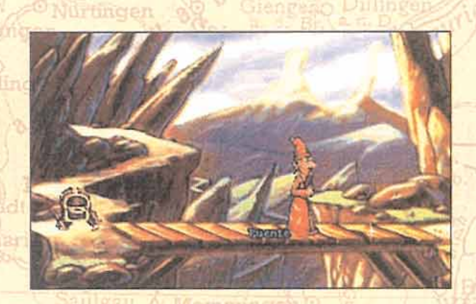
Dejamos ahora el sórdido mundo del espionaje para evocar una sonrisa de simpatía con el divertido «Eternam», donde Eduard Contrí, de Denia (Alicante), se ha quedado encerrado en la pirámide. Para escapar de allí, tienes que recoger las estatuas amarilla, naranja y la azul situada más a la izquierda, en la sala correspondiente. Una vez en el salón central de la pirámide, cuando el rayo de luz llegue hasta allí, coloca la estatua amarilla en el extremo superior, la naranja en el izquierdo y la azul en el derecho. Después, ponte rápidamente las raquetas en los pies y ¡voilà! habrás escapado de la ira del faraón. En cuanto al escorpión gigante, pasa de él, ya que no sirve para nada.

Ahora dejamos por un momento a tanto aventurero frustrado para hablar de la aventura gráfica que quita el sueño a más de un socio nostálgico: «The Secret of Monkey Island 3». ¡Tranquilos, tranquilos! No empecéis a babear la revista antes de tiempo, como seguramente harán Miguel Navío, de Alcorcón (Madrid), un tal Mr. Investigator Threepwood, y un desconocido ciudadano de Melee, que desean saber si ya se encuentra en fase de producción. ►









Pues lo siento mucho, colegas, pero de momento, parece muy improbable que el proyecto llegue a hacerse realidad. Primero, porque LucasArts no es muy partidaria de hacer excesivas continuaciones, y segundo, porque Ron Gilbert, el cerebro creador de la serie, abandonó la compañía nada más terminar «Monkey 2» para crear su propia empresa, Humongous Soft, donde se dedica a programar aventuras para niños –«Putt Putt», «Fatty Beard» y «Freddi Fish»–. De todas formas, cuando se trata de ganar dinero nada es imposible y, sin duda, «The Secret of Monkey Island 3» reportaría cuantiosos beneficios a su creador, ya sea LucasArts o Humongous Soft, así que, no conviene desesperarse antes de tiempo.

El mencionado Mr. Investigator Threepwood –vaya nombrecito–, a falta de nuevas aventuras del aprendiz de pirata, quiere conocer algunos títulos de semejante estilo. Puedes probar con las series «The Legend of Kyrandia» y «Simon the Sorcerer» o el magnífico «MundoDisco».

También Miguel Navío tiene más cosas que contarnos, pues está realizando una aventura gráfica con unos amigos, y necesita saber cómo registrar los nombres y darse a conocer.

Si realmente la cosa va en serio, lo que yo os aconsejo es que preparéis una demo espectacular o un vídeo con vuestro trabajo y lo enviéis a las principales distribuidoras españolas, cuyas direcciones aparecen en las páginas de publicidad de la revista. Ellas os dirán lo que tenéis que hacer y os pondrán en contacto con algunos grupos de programadores. Por supuesto, podéis registrar vuestras producciones en el Registro de la Propiedad, pero antes aseguraros de que van a publicarse. ¡Ánimo, y mucha suerte! Quizá dentro de unos meses estemos comentando en esta misma sección vuestra primera aventura gráfica.

Para terminar por hoy, echaremos un cable a Raúl Cano, de Leganés (Madrid), que no puede acabar con el malvado Wax, en «Les Manley in: Lost in Los Angeles». En efecto, tal como comentas en tu carta, tienes que tirar de la campana, pero antes deberás taponarte los oídos con un poco de cera proveniente de la estatua de Maladona. Llegamos así, una vez más, al final de nuestra pequeña reunión mensual. Hay un montón de sorpresas esperando ser descubiertas en los próximos números, así que, conviene que seáis puntuales a la cita que tenemos todos los meses. Yo, como siempre, estaré al pie del cañón esperando vuestras cartas. ¡Hasta la próxima!

El Gran Tarkilmar

LA OPINIÓN DE LOS EXPERTOS

Tras un mes de sobresaltos, de nuevo «Kyrandia 3» e «Indiana Jones & the Fate of Atlantis» ocupan la primera posición. Conviene que recordéis, eso sí, que podéis votar a vuestras tres aventuras favoritas, en cada apartado, como máximo una vez al mes, y sin necesidad de que formuléis ninguna pregunta.

LAS MEJORES DEL MOMENTO

The Legend of Kyrandia Book Three: Malcolm´s Revenge
Sam & Max Hit the Road
Day of the Tentacle
Full Throttle
Simon the Sorcerer

TOP 5

Indiana Jones and the Fate of Atlantis
The Secret of Monkey Island
The Secret of Monkey Island 2
Day of the Tentacle
Indiana Jones y la Última Cruzada

NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis de incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*



MÁS ALLÁ DE LA IMAGINACIÓN

CRYO/MINDSCAPE
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA

ALIENS
THE COMIC BOOK ADVENTURE

PREVIEW

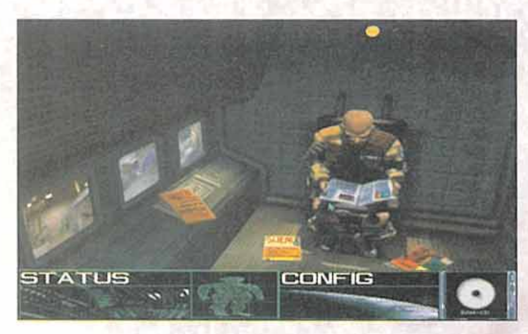
De galaxias lejanas a la KGB. Salto hacia el futuro y los agujeros negros. Vuelta atrás a la prehistoria, a una época donde hombres y saurios convivían. Y nuevo salto a las estrellas. Esta podría ser la trayectoria que han seguido los argumentos de los últimos juegos de Cryo, cuyo denominador común es una imaginación desbordante y una brillante labor técnica. Apenas podemos decir que «Lost Eden» ha visto la luz, cuando se anuncia para principios del otoño una aventura capaz de superar todo lo que han hecho hasta el momento. Terror, acción, suspense... Están aquí, detrás de ti. No buscan venganza. No matan por necesidad. Sólo eres su presa... Los xenomorfos han vuelto en «Aliens. The Comic Book Adventure».





















Sí. La sorpresa fue mayúscula cuando, tras viajar a París, en busca de todo lo relacionado con «Lost Eden», recibimos una información que nos pilló casi de improviso.

Por supuesto, se trataba de «Aliens», un juego cuya existencia y próximo lanzamiento ya dejó entrever la entrevista que mantuvimos con Remi Herbulot –ver Micromanía 2, marzo 1995–. Pero nadie en nuestra redacción, ni los más optimistas, podía pensar que a estas alturas Cryo fuera capaz de ofrecer la suficiente información sobre el proyecto.

Una gran sorpresa. Una agradable sorpresa. Y es que, aunque no salgamos de nuestro asombro, un gran porcentaje del juego ya está finalizado.

No será, sin embargo, hasta mediados de septiembre –quizás octubre– cuando «Aliens» vea la luz. Pero no podíamos resistirnos a mostraros, en rigurosa exclusiva, algunas de las escenas más impactantes de la temporada.

¿CINE? NO, CÓMIC

Es lo primero que se nos pasó por la cabeza cuando el nombre «Aliens». Sin duda, se trataba de una adaptación de la película de Ridley Scott.

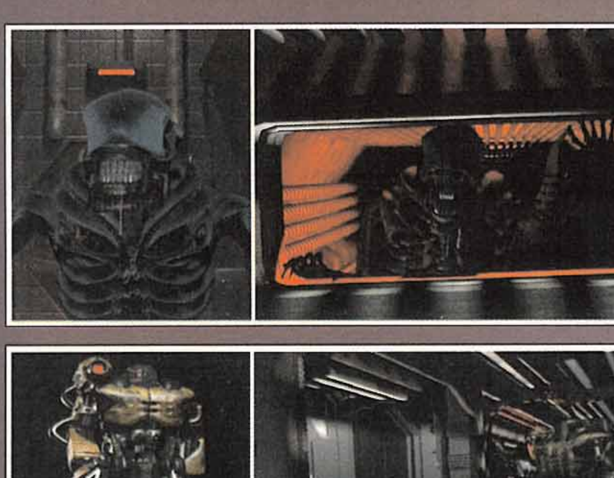
Primer error. El subtítulo del programa iluminaba esta situación. «Aliens» no es sólo un largometraje, sino una serie de comics tremendamente popular en Estados Unidos –«Aliens. Labyrinth»– publicada por Dark Horse, la editorial que también tiene en el mercado la serie en la que se basó la película «The Mask», así como un programa en CD para Mac y PC –«The Mask. The Origin»–, que se lanzó hace escaso tiempo en nuestro país.

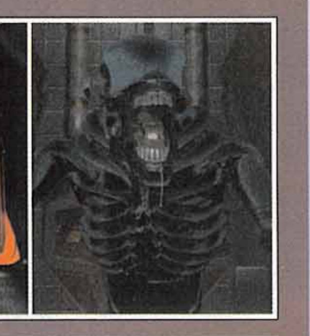
La primera –y quizá más notoria– diferencia entre cine y cómic se encuentra en los protagonistas de las historias. Determinados temas sobre derechos de autor, copyrights, etc., hacen que los largometrajes basados en la criatura de Giger y los comics recorran caminos diferentes en estructura y personajes principales. Pero la esencia se mantiene en ambos.

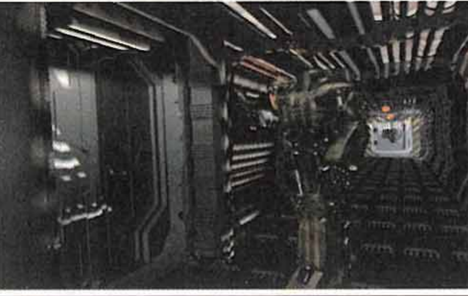


E PUOR SI MUOVE...

Cuatro personajes, cuatro, en busca, no de autor, sino de xenomorfos. O, más claramente, de aliens.
Pero las animaciones, tanto de estos personajes, como de los verdaderos protagonistas de «Aliens», las surrealistas y eróticas criaturas nacidas del genio de H.R. Giger, son uno de los aspectos mejores y más cuidados del juego.
El detallismo en el diseño, y la impecable –e increíble– forma en que se despliega la acción en pantalla, son para quitarse el sombrero. Baste el ejemplo de los exoesqueletos, o de los propios xenomorfos, toda una lección de render y animación en "3D Studio".
Contemplando esas imágenes fijas en pantalla, en resolución SVGA, bastaría para felicitar efusivamente a Cryo por el trabajo realizado. Pero cuando nos dijeron "además las animaciones están bastante bien", y el espectáculo comenzó, apenas podíamos dar crédito a nuestros ojos. De hecho, casi tuvimos que pellizcarnos para asegurarnos de lo que veíamos.
Es imposible de todo punto, apreciar algo así por unas pantallas sobre papel pero, parafraseando a Galileo, podríamos decir, "e puor si muove".
Y, sin embargo, se mueve...









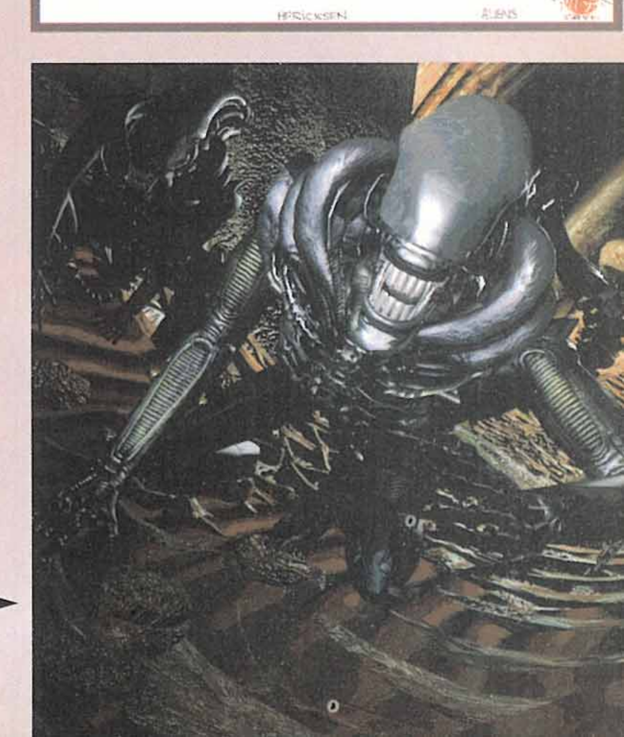


La integración de distintas técnicas de diseño gráfico ha ocupado, como es el caso de los protagonistas, una enorme tarea en el conjunto del programa. Un excelente ejemplo lo constituyen los detallados bocetos que podéis ver aquí.

Los xenomorfos son los auténticos y verdaderos protagonistas.
Unas criaturas que en el juego desempeñan un rol algo más complejo que en el cine, y que son algo más que monstruos sanguinarios y fieras corrupias. Pero dejemos este tema, por ahora...

EL EXTRAÑO PASAJERO

El punto de partida de «Aliens» puede que os suene a muchos.
La nave USS Sheridan vuelve a la Tierra tras un largo viaje espacial. Su tripulación se compone de tres hombres y una mujer. Su tarea: la "terraformación", la instalación de los materiales necesarios para la producción de aire, agua y comida, con vistas a la posterior colonización de ciertos planetas.
Pero durante el viaje de vuelta al hogar, algo activa los sistemas de la Sheridan, despertando a la tripulación de su estado de hibernación. Un mensaje de socorro se recibe en el radar, procedente de la colonia B24C. Se teme un ataque masivo y la aniquilación de todos los colonos... Pero, ¿por quién? Quizás el misterio se encuentre en unos extraños capullos que los habitantes de B24C estaban investigando.
Desde este momento, hay que olvidarse de todo lo que conozcamos sobre «Aliens», a través de la pantalla grande. Y quizá de algo más, puesto que tras ver las primeras es- ►

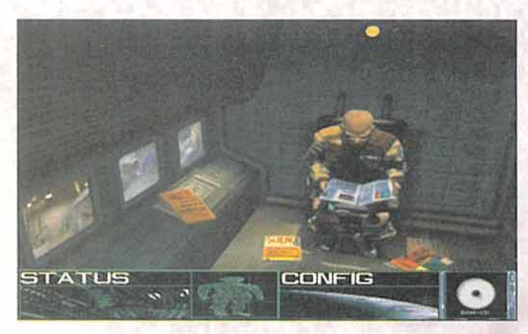






















Sí. La sorpresa fue mayúscula cuando, tras viajar a París, en busca de todo lo relacionado con «Lost Eden», recibimos una información que nos pilló casi de improviso.

Por supuesto, se trataba de «Aliens», un juego cuya existencia y próximo lanzamiento ya dejó entrever la entrevista que mantuvimos con Remi Herbulot –ver Micromanía 2, marzo 1995–. Pero nadie en nuestra redacción, ni los más optimistas, podía pensar que a estas alturas Cryo fuera capaz de ofrecer la suficiente información sobre el proyecto.

Una gran sorpresa. Una agradable sorpresa. Y es que, aunque no salgamos de nuestro asombro, un gran porcentaje del juego ya está finalizado.

No será, sin embargo, hasta mediados de septiembre –quizás octubre– cuando «Aliens» vea la luz. Pero no podíamos resistirnos a mostraros, en rigurosa exclusiva, algunas de las escenas más impactantes de la temporada.

¿CINE? NO, CÓMIC

Es lo primero que se nos pasó por la cabeza cuando el nombre «Aliens». Sin duda, se trataba de una adaptación de la película de Ridley Scott.

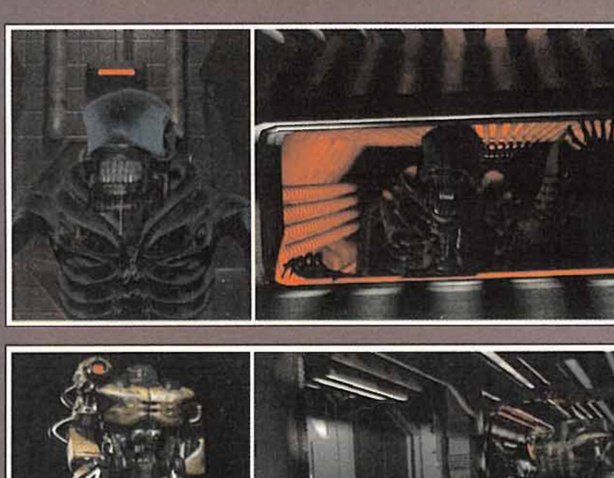
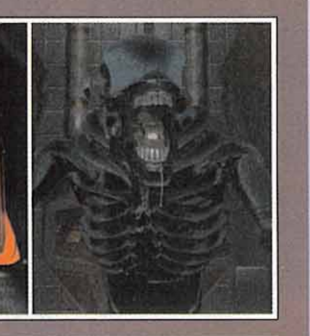
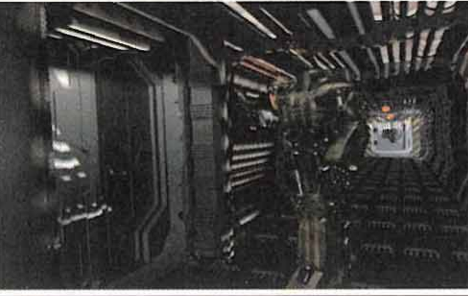
Primer error. El subtítulo del programa iluminaba esta situación. «Aliens» no es sólo un largometraje, sino una serie de comics tremendamente popular en Estados Unidos –«Aliens. Labyrinth»– publicada por Dark Horse, la editorial que también tiene en el mercado la serie en la que se basó la película «The Mask», así como un programa en CD para Mac y PC –«The Mask. The Origin»–, que se lanzó hace escaso tiempo en nuestro país.

La primera –y quizá más notoria– diferencia entre cine y cómic se encuentra en los protagonistas de las historias. Determinados temas sobre derechos de autor, copyrights, etc., hacen que los largometrajes basados en la criatura de Giger y los comics recorran caminos diferentes en estructura y personajes principales. Pero la esencia se mantiene en ambos.



E PUOR SI MUOVE...

Cuatro personajes, cuatro, en busca, no de autor, sino de xenomorfos. O, más claramente, de aliens.
Pero las animaciones, tanto de estos personajes, como de los verdaderos protagonistas de «Aliens», las surrealistas y eróticas criaturas nacidas del genio de H.R. Giger, son uno de los aspectos mejores y más cuidados del juego.
El detallismo en el diseño, y la impecable –e increíble– forma en que se despliega la acción en pantalla, son para quitarse el sombrero. Baste el ejemplo de los exoesqueletos, o de los propios xenomorfos, toda una lección de render y animación en "3D Studio".
Contemplando esas imágenes fijas en pantalla, en resolución SVGA, bastaría para felicitar efusivamente a Cryo por el trabajo realizado. Pero cuando nos dijeron "además las animaciones están bastante bien", y el espectáculo comenzó, apenas podíamos dar crédito a nuestros ojos. De hecho, casi tuvimos que pellizcarnos para asegurarnos de lo que veíamos.
Es imposible de todo punto, apreciar algo así por unas pantallas sobre papel pero, parafraseando a Galileo, podríamos decir, "e puor si muove".
Y, sin embargo, se mueve...

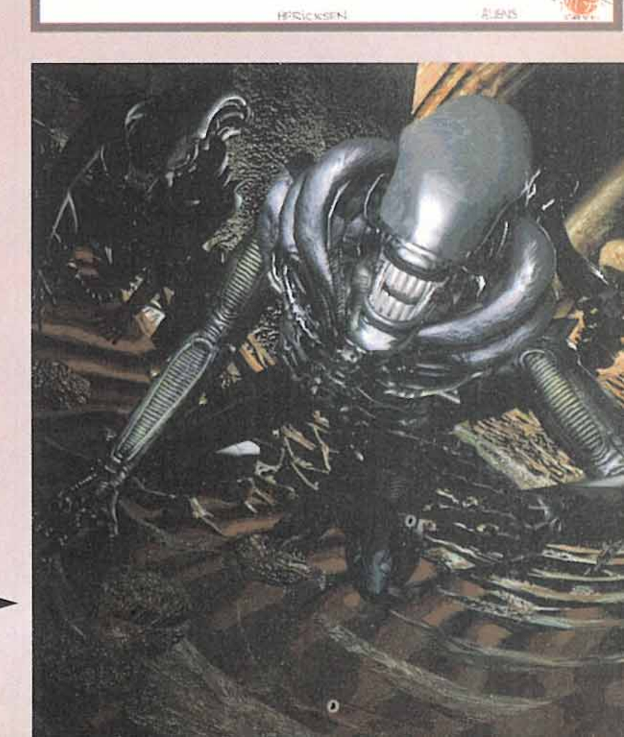



La integración de distintas técnicas de diseño gráfico ha ocupado, como es el caso de los protagonistas, una enorme tarea en el conjunto del programa. Un excelente ejemplo lo constituyen los detallados bocetos que podéis ver aquí.

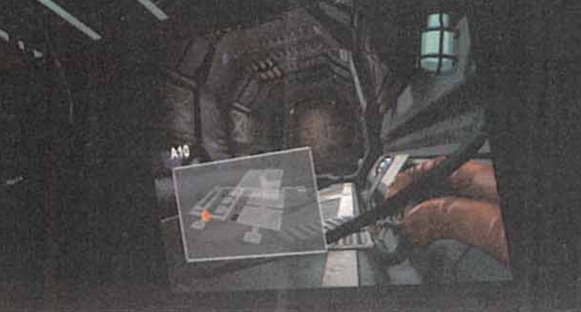
Los xenomorfos son los auténticos y verdaderos protagonistas.
Unas criaturas que en el juego desempeñan un rol algo más complejo que en el cine, y que son algo más que monstruos sanguinarios y fieras corrupias. Pero dejemos este tema, por ahora...

EL EXTRAÑO PASAJERO

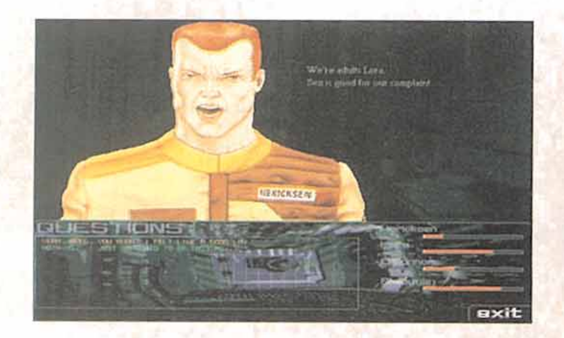
El punto de partida de «Aliens» puede que os suene a muchos.
La nave USS Sheridan vuelve a la Tierra tras un largo viaje espacial. Su tripulación se compone de tres hombres y una mujer. Su tarea: la "terraformación", la instalación de los materiales necesarios para la producción de aire, agua y comida, con vistas a la posterior colonización de ciertos planetas.
Pero durante el viaje de vuelta al hogar, algo activa los sistemas de la Sheridan, despertando a la tripulación de su estado de hibernación. Un mensaje de socorro se recibe en el radar, procedente de la colonia B24C. Se teme un ataque masivo y la aniquilación de todos los colonos... Pero, ¿por quién? Quizás el misterio se encuentre en unos extraños capullos que los habitantes de B24C estaban investigando.
Desde este momento, hay que olvidarse de todo lo que conozcamos sobre «Aliens», a través de la pantalla grande. Y quizá de algo más, puesto que tras ver las primeras es- ►



















cenas del juego, y algunas de sus asombrosas animaciones, parece que, como afirman en Cryo, se están sentando los cimientos de lo que será la próxima generación de aventuras basadas en un interface del tipo "point and click".
Si todo se desarrolla de forma correcta, «Aliens» puede redefinir la palabra "atmósfera", aplicada a un juego.



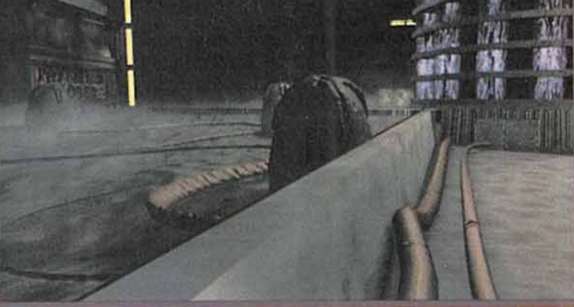
AÚN MÁS LEJOS

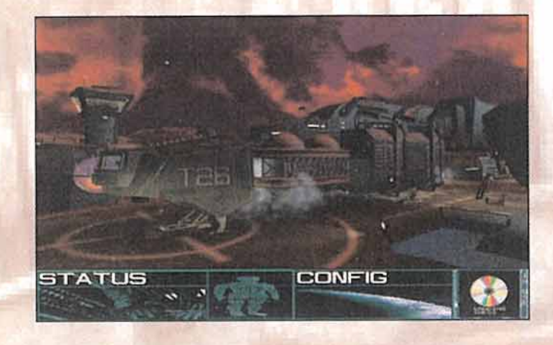
La clave de lo que Cryo se trae entre manos con «Aliens» está en la ambientación. Sensaciones no sólo de terror, sino de auténtica claustrofobia, con un entorno tenebroso, una atmósfera densa, pesada, que casi permite apreciar un aroma acre en la pantalla del ordenador... ¿exageración? Unas sencillas imágenes pueden resultar espectaculares, pero no dan una verdadera idea de lo que en realidad es el programa.
Imágenes barrocas, casi preciosistas que, pese a todo, no hacen justicia a un juego con el que se quiere superar un reto: conseguir una aventura REAL.
La explicación que Cryo da sobre este particular, se basa en que, a diferencia de otros juegos, no basta con ser bueno en, o estar muy acostumbrado a, las aventuras gráficas. «Aliens» exige inteligencia del jugador. No será suficiente ir recogiendo objetos para que, llegado a un punto en que la lógica se imponga, ir probando hasta resolver el obstáculo en cuestión. Los objetos que se encontrarán dispersos en el enorme mapeado de «Aliens», sólo serán accesibles cuando se necesiten. Sólo entonces. Muy a menudo, el jugador tendrá que volver sobre sus pasos en busca de aquello que en anteriormente no podía recoger o utilizar. Lo que, por otro lado, tampoco implica que cada ítem en particular vaya a ser preciso una hora después de haberlo descubierto.
«Aliens» no será, con total seguridad, un juego excepcionalmente complicado, sólo para verdaderos especialistas, pero tampoco un producto que podrá acabarse en un par de horas. La trama es algo que se está cuidando muy mucho.

¿INCREÍBLE?

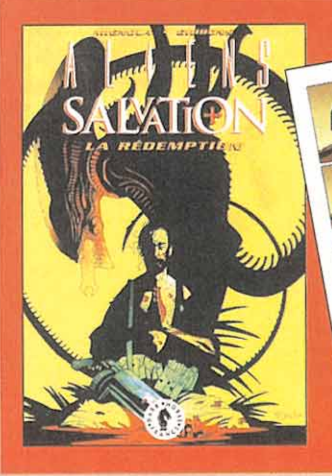
Y, tal y como Cryo nos está acostumbrando –quizás hasta mal–, la técnica con que se está desarrollando el proyecto es sobresaliente.
La banda sonora resulta fascinante. De hecho, los responsables afirman, sin ningún pudor, que es la primera vez que el MIDI se está aprovechando hasta sus últimas consecuencias. Una banda sonora













Repetirlo hasta la saciedad puede ser muy necesario. Los fanáticos de la teniente Ripley no deben esperar contemplar a su heroína en «Aliens», ya que el juego de Cryo está basado en los comics de Dark Horse, y no en la película dirigida por James Cameron e interpretada por Sigourney Weaver –ni en el film original, de Ridley Scott–.
Una estructura muy similar, pero con ciertas diferencias bastante notorias, es lo que distingue al celuloide del papel. Tan sólo, otro punto de vista sobre la misma historia.

que no tiene nada que envidiar a la de un largometraje, con un muestreo de "samples" a 11KHz.

Y los gráficos son, simplemente, increíbles. Una vez más, "3D Studio" es la herramienta base en el diseño gráfico, y la animación, que Cryo utiliza en uno de sus proyectos.

La propia estructura y desarrollo de la acción, ha definido claramente las técnicas utilizadas en este apartado. Al igual que en casi todas la aventuras de esta compañía, se establece una clara división en tres partes: diálogos de los personajes, secuencias cinemáticas y parte interactiva del programa.

Los personajes, en las fases correspondientes a los diálogos, han sido diseñados de forma tradicional, con gráficos bitmap, y tan sólo poseen animación en ciertas partes del rostro.

Las secuencias cinemáticas, por otro lado, han sufrido un proceso similar al de «Lost Eden». Esto es, pregeneración de decorados y actores, grabados y mostrados en pantalla en forma de escenas cuyo desarrollo es fijo.

Por último, el juego, propiamente dicho, que combina las dos técnicas anteriores, más una serie de animaciones bitmap en determinados momentos y situaciones.

Lo más espectacular de todo ello está en la resolución utilizada: 640 x 400 pixels para las secuencias cinemáticas, y 640 x 480 en el juego.

Algunas veces, parece increíble que todo eso que se puede ver en pantalla se vaya a mover, pero lo hace, y de una forma sorprendente.

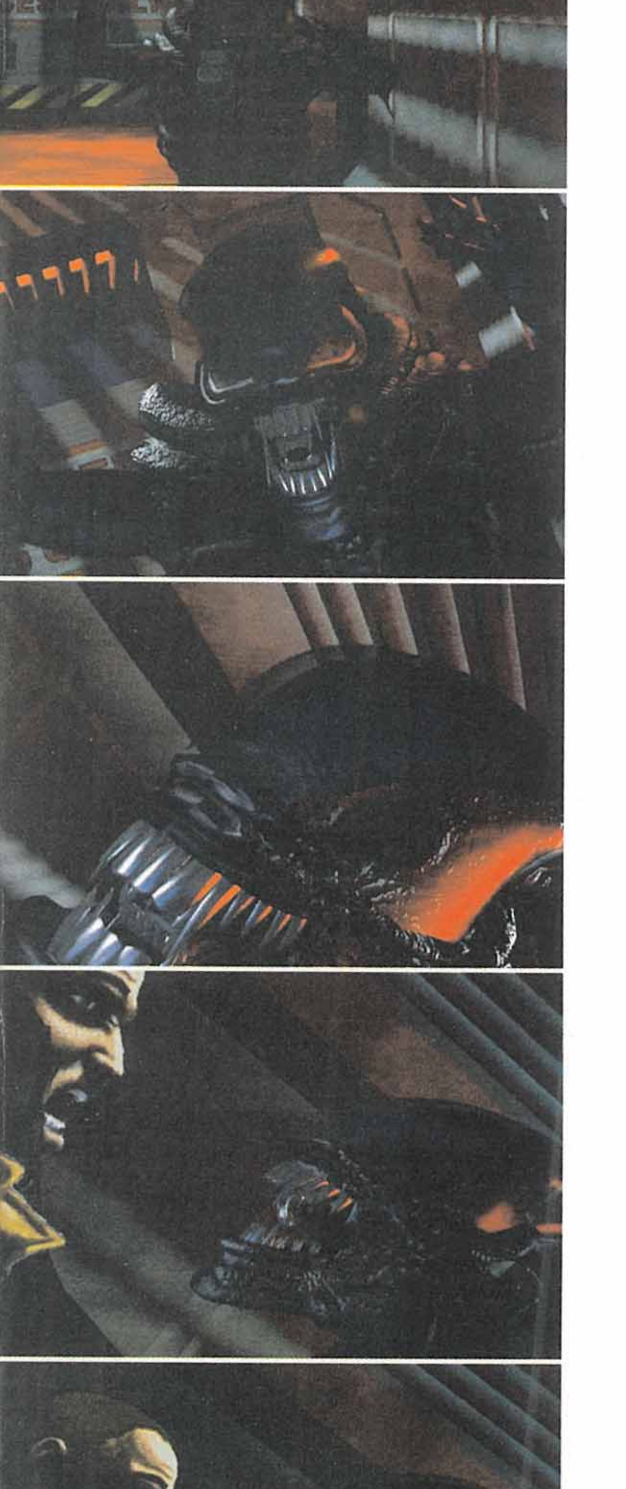
Lo único que se puede decir ya sobre «Aliens. The Comic Book Adventure» es que va a ser el proyecto más ambicioso y enorme que Cryo ha tenido entre manos hasta la fecha.

Sí, ya sabemos que eso también nos pareció «Lost Eden». Pero de aquello hace ya tres largos meses. Parece mentira cómo pasa el tiempo, ¿verdad?

F.D.L.





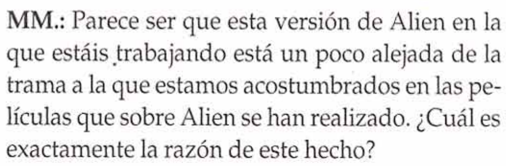


Línea directa con...

NICOLAS CHOUKROUN

Productor, Programador y Músico de «Aliens, The Comic Book Adventure»

LAS PELÍCULAS SOBRE ALIEN SON SÓLO LA PUNTA DE ICEBERG DEL OSCURO MUNDO CREADO POR GIGER. UNA DE LAS PARCELAS DONDE MÁS INTERÉS HAN SUSCITADO SUS CREACIONES ES EN EL MUNDO DE CÓMIC, Y ES PRECISAMENTE EN LA COLECCIÓN DE COMICS SOBRE ALIEN DONDE SE BASA ESTE NUEVO JUEGO DE CRYO, QUE SERÁ EDITADO POR MINDSCAPE. DENTRO DEL CUARTEL GENERAL DE CRYO HAY MUCHAS PERSONAS TRABAJANDO EN EL PROYECTO ALIEN, PERO EL PESO DE LA PRODUCCIÓN, PROGRAMACIÓN Y CREACIÓN MUSICAL RECAE SOBRE NICOLAS CHOUKROUN, UN FERVIENTE ADMIRADOR DE LA SAGA DE ALIEN. HASTA PARÍS NOS DESPLAZAMOS PARA MANTENER CON ÉL UNA ENTREVISTA EN EXCLUSIVA SOBRE ESTA NUEVA CREACIÓN.



MM.: Parece ser que esta versión de Alien en la que estáis trabajando está un poco alejada de la trama a la que estamos acostumbrados en las películas que sobre Alien se han realizado. ¿Cuál es exactamente la razón de este hecho?

NC.: *Ante todo, quiero dejar muy claro que el juego no se basa en las películas de Alien. Las razones, probablemente, son muchas: disponibilidad –los derechos en exclusiva pertenecen a la 20th Century Fox–, de índole económica, etc. Sin embargo te diré que no considero esto como un obstáculo.*

Nuestro desarrollo «Aliens, The Comic Book Adventure», está basado en los derechos del cómic de Dark Horses que incluyen, por supuesto, a los personajes alienígenas pero no podemos utilizar, por ejemplo, a la teniente Ripley, que sólo aparece en la película. No podemos usar ningún elemento que entre en conflicto con los derechos de la 20th Century Fox. El juego es un encargo de MindScape y será comercializado por ellos. Lógicamente quieren lo mejor, aunque sin provocar problemas con los derechos.

Nuestro objetivo es dar más importancia al juego en sí, con las posibilidades y libertad creativa que tenemos, muy alejadas del guión de una película, que te obliga a ser fiel a su narrativa. Por ejemplo, nosotros hemos creado multitud de nuevas escenas, que prefiero no desvelar, pero que básicamente presentan a Alien como bastante más que un "monstruo despreciable al que hay que eliminar".

MM.: ¿Significa esto que no vamos a tener a la nave de transporte de materiales desplazándose entre planetas con Aliens en su interior que se enfrentan a la tripulación y este tipo de cosas?

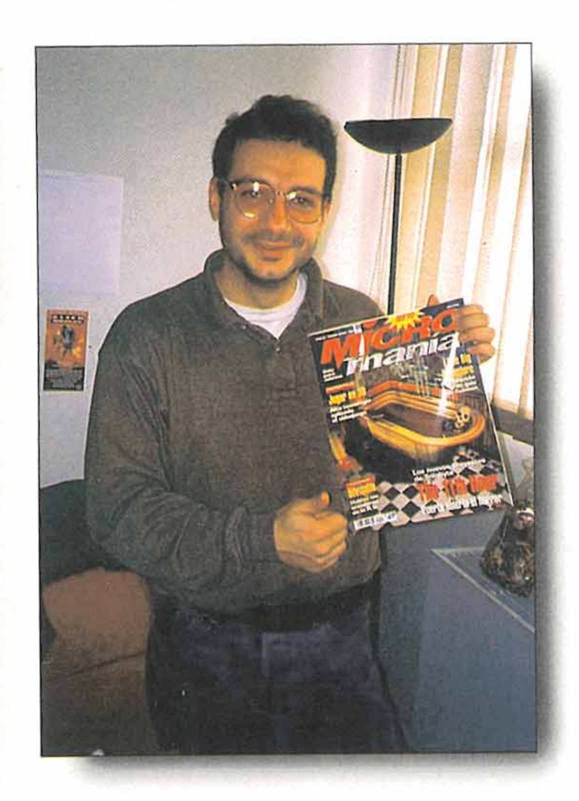
NC.: *No exactamente. Estarán, evidentemente, todos los "ingredientes" que han hecho de Aliens una leyenda: naves espaciales, tripulaciones –donde también hay una chica–, planetas y, por supuesto, Aliens. Lo que ocurre es que aquí nosotros somos los "cocineros." Es horrible tener que ceñirse a un guión prefijado, con la supervisión e intervención de los dueños de los derechos. Se trata de medios muy diferentes y no creo que sea bueno para un juego estar basado en una película, porque las películas no son interactivas.*

MM.: ¿Qué tipo de complicaciones vamos a encontrar a la hora de enfrentarnos a «Aliens, The Comic Book Adventure»?

NC.: *Pues pocas y muchas. Me explico. El juego es muy simple de jugar, me refiero a la mecánica del juego que va creciendo a medida que el usuario lo va explorando. No es el tipo de juego que se ve en unos minutos. El juego "crece" por momentos. Es decir, cuanto más se juega, más localizaciones y objetos aparecen. Puede llevar días concluir el juego, que no tiene un desarrollo lineal y puede ser diferente cada vez*

MM.: ¿Podrías desvelarnos algo del desarrollo del juego?





"No creo que sea bueno para un juego estar basado en una película, porque las películas no son interactivas"

NC.: *Se trata de un juego de aventura, pero con elementos de rol en el sentido de que los personajes tienen su propia personalidad que se va construyendo a través de los diálogos. Tiene un total de 5 fases. En la introducción y a lo largo del juego hay escenas de animaciones en render mezclado con escenas de combate o partes de rol y diálogos entre los personajes, etc.*

MM.: Por lo que hemos podido ver, hay muchas escenas de animación. ¿Cuáles son sus características técnicas?

NC.: *Las animaciones se han realizado con técnicas de render, utilizando 3D Studio, y se visualizan a una velocidad de diez fotogramas por segundo y a una resolución de pantalla de 600x400 pixels... Los personajes, en las escenas de diálogos, no se mueven de posición. Sólo gesticulan. Son personajes de cómic que, como corresponde a un cómic, son planos y sin relieve. Animarlos sería imposible hasta para Walt Disney...*

MM.: En este aspecto, y por sus características, los personajes parecen estar más inspirados en un juego de rol que en uno de aventuras...

NC: *En cierto sentido sí. Hay cuatro personajes en el juego. Todos ellos tienen unas características personales, como capacidad de lucha y defensa, vida, etc., de manera que también es un juego de rol. Cuando algo importante sucede en la trama del juego, la tripulación se reúne y todos dan su opinión.*

Este no es el juego de Aliens que la gente se imagina. Quiero decir con esto que cuando oímos hablar de Aliens enseguida pensamos en batallas, terror y este tipo de cosas. El juego es mucho más trascendente y sofisticado que todo esto.

MM: ¿Qué cosas se pueden hacer en el juego?

NC: *Aunque hay escenas de combate, no quiero que el juego sea sólo matar aliens. Hay un montón de cosas que se pueden hacer y, sobre todo aprender, sobre los aliens. Se producen también algunas experiencias de interacción muy interesantes entre aliens y humanos. Por ejemplo, encontramos laboratorios donde podemos experimentar. En otro lugar hay gente congelada. Tenemos que descubrir muchas cosas, como por ejemplo, cómo protegerse contra los Aliens, cómo se establece la comunicación entre ellos, etc. Podemos hasta conseguir que los humanos creen un alien sintético.*

MM: De las escenas que nos has mostrado, quizá las más impactantes sean las últimas. ¿Serán las primeras en la versión final del juego?

NC: *Hay muchos juegos que gastan toda su artillería en las primeras escenas, que son realmente espectaculares, pero cuando llevas un cierto tiempo jugando, normalmente poco, te das cuenta de que ya has visto todo lo que había que ver. Este no es nuestro caso, y si me apuras, te diría que es incluso el caso opuesto a nuestro juego, que comienza de una forma relativamente tranquila y va mejorando con el tiempo de juego. Las mejores están al final. Hemos intentado, y creo que conseguido, transmitir la atmófera de crispación y claustrofabia que está presente en todo el universo alien.*

MM: A nivel de realización se han mezclado diferentes técnicas como las animaciones cinemáticas prerenderizadas, los diálogos, las escenas de combate sprites, etc. ¿Puedes explicarnos esto con más detalle?

NC: *Efectivamente, se combinan muy diferentes tecnologías, pero ninguna de estas cuestiones son el verdadero sentido del juego. Se trata de un conjunto de sensaciones que son experimentadas de forma progresiva, valiéndonos de diferentes técnicas para hacerlas llegar al jugador, pero para percibir esta sensación tienes que entender el concepto primero.*

MM: ¿Cúales son las "dimensiones" del juego, si es que podemos hablar en estos términos?

NC: *No recuerdo exactamente el número de localizaciones. Unas 50, e incluso puede que más. Hay, por otra lado, cantidad de diferentes escenarios dentro de cada localización. Para que te hagas una idea te diré que hay más de 600 secuencias diferentes de animación en un CD muy comprimido. De hecho, se necesitarían 20 CDs para un almacenamiento equivalente.Cabe, sin embargo, en un sólo CD gracias a que se ha preparado una rutina de compresión muy eficaz que permite almacenar cada fps de alta resolución en menos de15 Ks.*

MM: Después de las cientos de horas que llevas dedicadas a la producción y programación del código y las músicas, ¿cuál es tu impresión?

NC: *Al principio nos impusimos hacer un videojuego ciñiéndonos en cierta medida al cómic. Al final, con todos los cambios y animaciones incorporadas, creo que nos hemos alejado un poco del concepto y estética del cómic tradicional. Estoy convencido de que se trata de un buen juego. La gente quiere ver Aliens, pero sobre todo quiere un buen juego.*



ESPERO QUE NO OS VENGA MAL REUNIROS POR LAS NOCHES. PERO NO NOS QUEDA MÁS REMEDIO QUE HACERLO DE AHORA EN ADELANTE, YA QUE ESTAMOS A PUNTO DE TRANSFORMARNOS EN UNA HERMANDAD, PEOR AÚN, UNA SECTA, PROHIBIDA. NUESTRA ACTIVIDAD ESTÁ ROZANDO LOS LÍMITES DE LA LEGALIDAD.

MANIACOS DEL CALABOZO

Os preguntaréis por qué digo esto. Sólo habéis de fijaros en el tiempo que llevamos sin catar las delicias de una aventura nueva, digna de nosotros. Con la excepción del recién publicado «Dark Sun: Wake of the Ravager», hay que remontarse a septiembre del año pasado para detectar alguna novedad, y fue «Ishar III». Será que estamos mal vistos...

Por suerte, las aventuras siguen sin escasear, dado el gran cúmulo que hubo, previo a tan aciago periodo, y «Might and Magic» tiene tres aventuras disponibles para cualquier rolero de pro. Otras tantas se nos ofrecen si queremos encarnarnos en el Avatar, y son «Ultima VII» y «VIII». Y para aquel que haya podido con todo esto, puede ser recomendable que repesque alguno de los excelentes clásicos, como «Shadowlands» o «Dark Heart of Uukrul».

En otro orden de cosas, y mirando con cierto optimismo al futuro, siguen en pie algunas promesas de interés, entre las que destaca «Dungeon Master II», anunciado al menos. Esperemos que no siga la suerte de su predecesor, también anunciado para luego no aparecer. Es más, ojalá el éxito de esa segunda parte invite a la publicación del super clásico. Hay otras promesas en lontananza sobre las que vengo hablando largo y tendido desde hace un tiempo. Como sabéis, son «Menzoberranzan», «Death Gate», «Alien Logic» y «Stone Keep». En fin, esperemos que en julio las podamos incluir entre las disponibles.

Pero vamos ya con un tema interesante. Luego dejaré hablar a los restantes maniacos, pero no perdáis ripio del siguiente discurso. Y aprovecho para recordaros que vuestra colaboración sigue siendo imprescindible: aparte de preguntas, votos, opiniones..., podéis también proponer temas de discurso e incluso elabolarlos vosotros mismos.

Una de las características que hacen un buen JDR son los enemigos a los que ha de enfrentarse en su paseo el grupo de aventureros. Dichos enemigos, por muy hermosos que sean, son conocidos típicamente en nuestro argot como "monstruos". Evidentemente, contribuyen a dar sal a la aventura y algún disgusto a sus protagonistas. Pues bien, entre los monstruos que aparecen en todo JDR, siempre hay alguno que merece una atención especial, alguno que destaca por su imperecedera resistencia a que llevemos a cabo nuestra misión. Son estos los que merecen hoy nuestra atención. Quizás otro día hablemos de los fáciles.

ESOS MONSTRUOS REALMENTE DIFÍCILES

Aparte de que un monstruo pueda ser intrínsecamente difícil, o sea, por sus propias características, la dificultad del mismo también suele depender del entorno que nos rodee en el momento del encuentro. Por ejemplo, no es lo mismo enfrentarse a un mago que esté a mucha distancia que a uno que tengamos pegado. Pero con independencia de éstas consideraciones, podemos hablar de varias causas de dificultad en los enemigos.

En principio, hay siempre algunas especies de bichos que resultan duras de pelar. En cualquier circunstancia, al ver uno de estos ejemplares sabemos que lo vamos a pasar mal, esté cerca o lejos, sea de noche o de día y aunque seamos veinte hércules en nuestra cuadrilla. Un ejemplo son los fantasmas de la Torre Blanca de «Lands of Lore». Son unos espectros que van a poner nuestras fuerzas en el candelero, y a nadie alegra verlos, por mucho que puedan subir la experiencia.

En «Dungeon Master» hay numerosos ejemplos de seres así. En el nivel dos, nos saludan unos espléndidos monstruos de roca, que sólo son vulnerables a nuestras armas cuando abren su coraza, lo que suele coincidir con el momento en que atacan. Pero es que en el tercer piso nos esperan unas babosas o gusanos que atacan de dos en dos... y gracias, porque como te acorralen dos grupos puedes ir pensando en despedirte de tus héroes. Más aún, si desciendes al sexto sótano, unos gigantes de piedra conseguirán agotar la paciencia del aventurero más santo: en este momento no recuerdo si llegué a despachar alguno.

Son peligrosas, típicamente, aquellas especies que pueden, en su ataque, envenenar, paralizar o causar síntomas por el estilo en el grupo. Todos sabemos que una rata o una araña, enemigos normalmente fáciles, pueden complicar la vida del más pintado como estén inspirados con su veneno. No digamos nada si tienen poder de transformarte en

piedra o paralizarte, como las Gorgonas de «Might & Magic III».
Junto a las especies difíciles, también hay monstruos puntuales que pueden resultar duros de pelar. Esto puede deberse a dos circunstancias, la más aburrida de las cuales comienzo apuntando.
Es el caso en que el monstruo es difícil por la sencilla razón de que requerimos más experiencia de la que se tiene en el momento de enfrentarse a él, SIGUIENDO EL CAUCE NORMAL DEL JUEGO. Hombre, si te enfrentas a él antes de tiempo, lo lógico es que no tengas suficiente experiencia para derrotarle. Pero si has ido siguiendo correctamente la aventura, resulta frustrante tener que afrontar esta clase de problemas. Lo que se suele hacer es ir a ganar experiencia derrotando a monstruos pequeños; te pasas un tiempo, más o menos largo, en la tarea de buscar y derrotar enemigos asequibles y acumulas experiencia, hasta que le puedes derrotar. Pero, claro, esto es monótono y aburrido.
Por desgracia, hay JDRs en que esto ocurre. El caso que tal vez hayamos sufrido más es el de «Drakkhen», donde cargarse a los príncipes de la Tierra y del Fuego puede poner a prueba la paciencia, y el aburrimiento, del admirador más ferviente del juego. Pero también «Bard's Tale III» tiene, al final de su primera mazmorra, un mago digno de los citados príncipes de «Drakkhen», un tal Brilhasti ap Tarj. Sería interesante que se tuvieran que enfrentar el uno al otro... y nos dejaran a nosotros en paz.
Finalmente, hay otros monstruos que son difíciles porque requieren una estrategia ingeniosa para su derrota, o porque precisan del uso de un determinado objeto. Estos son los que hacen a un JDR entretenido. En el segundo caso, no pasan de ser un enigma más a resolver, con la peculiaridad de que uno nunca sabe si lo que falla es su capacidad de lucha y estrategia, o bien que necesita tal objeto mágico. En el número pasado se atendieron unas dudas sobre cómo acabar con Scotia en «Lands of Lore», que son una clara muestra de esta clase de enemigos. No se pone a prueba nuestra estrategia.
Respecto al otro caso, es el deseable siempre. Y hay algunos JDRs que son modélicos en este aspecto, consiguiendo que cada nuevo enfrentamiento te resulte una especie de problema de estrategia, no dejándote apenas victorias fáciles. El ejemplo más destacado es «Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge», o el siguiente capítulo. En ellos, cada vez que te enfrentas a un bicho nuevo, tienes que elaborar una estrategia para conseguir la victoria: tipos de hechizos a usar, combinación de los mismos... y sabes que cada enemigo tiene sus peculiaridades.

OTROS MANIACOS

¡Uf!, me temo que me enrollado en exceso. Me temo que vais a poder intervenir muy pocos si hemos de respetar el espacio que venimos dedicando a los novatos. Empecemos con J. Carlos Cid, de Valencia, quien pregunta cómo acabar con Kairn en «Veil of Darkness». Mirad qué buen ejemplo de monstruo duro y que requiere el uso combinado de varios objetos para cesar en su empeño destructivo. Para empezar, adórnate con ajos. Cuando se te acerque con afán hipnotizador, asegúrate de que no puedes verlo... aunque sea poniéndote ciego de setas. ¿A que huele mal tan cerca? Como él no toca el agua, dale tú una ducha. Lógicamente, deberás secarlo posteriormente. Termina llamándole por su nombre, y esperemos no se mosquee mucho el vampiro ese del sursuncorda.
Y casualmente, J.Carlos también habla de los fantasmas referidos durante la parrafada previa, los de «Lands of Lore». Para acabar con ellos, deberás usar hechizos o bien, y esto es lo recomendable, armas con filo de esmeralda.¿Que no llevas ninguna...? Pues tienes un grave problema. Los votos de J.Carlos se destinan a «Lands of Lore», con 3 puntos, dividiendo los restantes entre «Veil of Darkness», «Serpent Isle» y «Shadowlands».



EL RINCÓN DEL MANIACO NOVATO

... Se queda vacío este mes. Pero no os preocupéis, que habrá jugosos consejos dentro de 30 días, para que podáis disfrutar un verano bien pertrechados de sabiduría. Y prometo no enrollarme... el próximo mes más –aunque a lo mejor, sí igual–.

Ferhergón

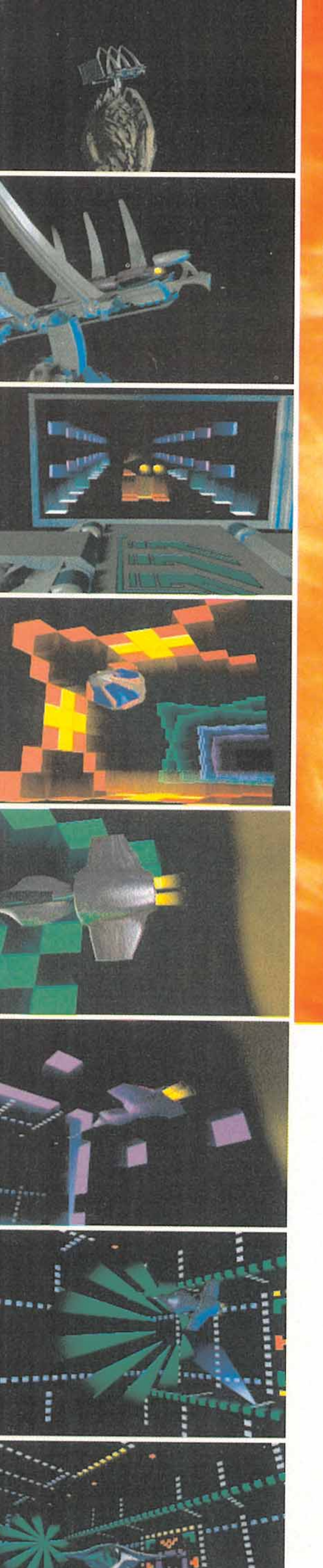
CALABOZOLISTA

Recupera su puesto la saga «Ultima», como enardecida por la pequeña cesión del pasado mes a la serie «Might and Magic». Además, casualmente, entran en nuestros cinco primeros de mes precisamente los miembros de las citadas sagas que el pasado se habían quedado fuera, y que además son los más veteranos.
Prosigue, pues, el enfrentamiento que se preveía hace un año. Y por el medio, se mantiene el excelente «Lands of Lore», a cuya segunda parte esperemos no tardar en ver por aquí. Y también hay que señalar la reaparación del que quizá sea el mejor JDR de todos los tiempos, para mi gusto, y de mucha gente, el jamás olvidado «Shadowlands».
Y casi ningún comentario más que hacer, en otro mes de transición hacia la llegada de novedades. Desde luego, en cuanto aparezca «Dungeon Master II» estoy convencido que van a abandonar estos puestos privilegiados sus rancios ocupantes. Pero mientras eso sucede, no debemos desdeñar el reconocimiento a la calidad de nuestro número 1 del mes: «Ultima VII: The Black Gate».

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Ultima VII: The Black Gate
2.- Lands of Lore
3.- Might and Magic III: Isles of Terra
4.- Shadowlands
5.- Ultima VII: The Serpent Isle

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre SECCIÓN MANIACOS DEL CALABOZO



LA ÚLTIMA PALABRA EN 3D

PYROTECHNICA

PSYGNOSIS
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
ARCADE

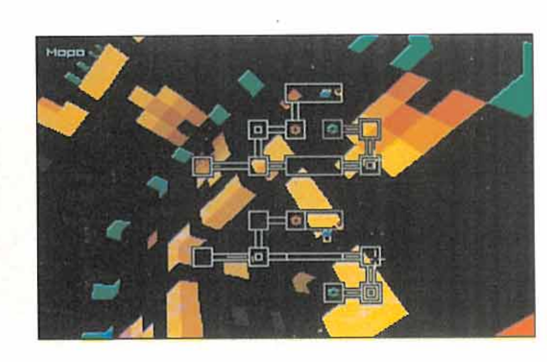
DURANTE LA PASADA TEMPORADA, PSYGNOSIS PARECÍA HABERSE TOMADO UN TIEMPO DE DESCANSO, ROMPIENDO SU SILENCIO CON LANZAMIENTOS PUNTUALES –AUNQUE DE GRAN ESPECTACULARIDAD– COMO EL CELEBRADO «ECSTATICA». SIN EMBARGO, TRAS LA CELEBRACIÓN DE LA ÚLTIMA EDICIÓN DEL ECTS, LA COMPAÑÍA BRITÁNICA HA SALIDO DE SU –SUPUESTO– LETARGO CON EL ANUNCIO DE UN CONSIDERABLE VOLUMEN DE PRODUCTOS, ENTRE LOS QUE «PYROTECHNICA» ES SÓLO LA PUNTA DE LANZA DE UNA CAMPAÑA, CUYO POTENCIAL APENAS EMPEZAMOS A INTUIR.

La primera sensación es de extrañeza. Un asombro del que, poco a poco, se consigue salir, tras varios infructuosos intentos de poner en orden nuestras ideas. Y es que «Pyrotechnica» es uno de esos programas que sorprenden en más de un sentido, y que se suelen amar u odiar desde el primer instante.
Sin embargo, la capacidad de sorprender del nuevo juego de Psygnosis no llega, tan sólo, por su calidad como programa, sino por la –nada novedosa, por otra parte– historia que le rodea. «Pyrotechnica» ha seguido esa, cada vez más habitual, línea en el software, de aparecer de improviso. Mientras los lanzamientos anunciados una y otra vez se demoran, nadie sabe a ciencia cierta por qué, otros surgen como de la nada.
El primer contacto con el programa se produjo en el pasado ECTS, y ya entonces pudimos comprobar que se trataba de un producto que, sin ser original lo parecía, con una calidad realmente notable.

COMBATE VIRTUAL

A grandes rasgos, «Pyrotechnica» se puede clasificar como un arcade tridimensional, que se podría situar en una línea







similar a la del impresionante «Descent», pero con pretensiones menos elevadas. El guión que sirve de excusa nos lleva hasta un futuro casi apocalíptico, dominado por mega corporaciones que controlan los recursos naturales de miles de colonias en todo el universo conocido. Del enfrentamiento entre dos de estas compañías se deriva un conflicto en el que las armas hacen su aparición, momento en el que entramos en acción pilotando una nave de guerra en el escenario de una de estas colonias, situadas en una estrella lejana. Nuestra misión es simple: rescatar pilotos secuestrados y eliminar las naves e ingenios mecánicos de nuestros enemigos.

A partir de este instante, introducidos en el universo de juego, descubrimos cómo con un diseño increíblemente simple, muy limpio, en lo que se refiere a realización gráfica, se obtiene una sensación de tridimensionalidad y de realismo notable, pudiendo afirmar que casi se trata de un pequeño experimento de R.V. en nuestro ordenador.

VARIEDAD VS JUGABILIDAD

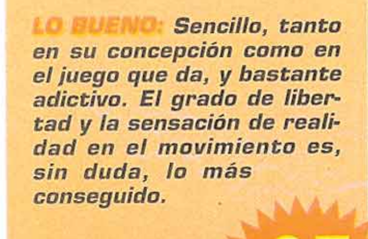
Lo más normal que le puede ocurrir al jugador cuando se enfrenta al primer nivel de «Pyrotechnica», es sufrir esa sensación de asombro que ya hemos mencionado con anterioridad. Asombro del que se va saliendo al descubrir los objetivos inmediatos en cada fase. Básicamente, lo único que hay que hacer es eliminar todo lo que se mueva –como ya se ha dicho–, rescatar a los pilotos aliados –en el nivel en que así se nos pida– y encontrar la salida de cada fase. Todo ello, en todas y cada una de las fases, diseñadas con la estructura de un laberinto, en el que, a no ser por los mapas, disponibles en cualquier momento, sería de lo más sencillo perderse.

El sentido de la orientación, más que la habilidad o la puntería, es lo que «Pyrotechnica» pone a prueba constantemente, ya que el diseño de los escenarios es simple, efectivo... y prácticamente idéntico en todas sus localizaciones. Tan sólo unos cuadros de color, nos permiten situarnos, con más o menos dificultad, en el espacio. A ello, hay que unir que el grado de libertad de movimientos de la nave es total, abarcando 360 grados en cualquier plano, y que cada fase está dividida en varios pisos, comunicados, al igual que las muy distintas estancias, por túneles.



Esta nula variedad entre habitaciones, y entre fases –lo único que distingue unas de otras es el mapeado, y existen diez, más otras tantas de bonus– puede hacer caer en la rutina y el aburrimiento, de no ser por el alto grado de jugabilidad de «Pyrotechnica». Y eso que, al estar concebido como arcade, es de una sencillez francamente pasmosa.

Lo único que se echa de menos en el juego es la posibilidad de que la nave rote sobre su propio eje, pero, aparte de esto, lo demás está realizado con una simplicidad casi brillante, que proporciona un alto grado de adicción, a medio plazo.



LO BUENO: ***Sencillo, tanto en su concepción como en el juego que da, y bastante adictivo. El grado de libertad y la sensación de realidad en el movimiento es, sin duda, lo más conseguido.***

LO MALO: ***Reiterativo en los decorados hasta la saciedad, tan sólo la variedad de enemigos y los mapeados diferencian unas fases de otras.***

83





ARMAS, ITEMS Y DEMÁS TÓPICOS

Por supuesto, por el estilo y concepción de «Pyrotechnica», todo lo relacionado con variedad de armas, vistas e items está contemplado, aunque de manera algo particular, sobre todo con los últimos. No es necesario recoger ningún objeto para mejorar nuestra nave, ya que este apartado está representado por una especie de portales circulares, que aumentan nuestra potencia de fuego, el blindaje o reparan el vehículo, según el color que presenten –rojo, azul o verde–.

El aspecto de las diferentes perspectivas de juego se limita a una vista desde el interior de la nave, y otra exterior, trasera, aunque en ambas se pueden efectuar rotaciones para contemplar lo que nos rodea en todo punto.

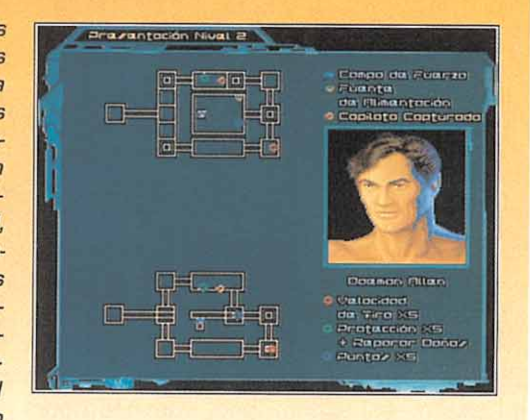
Es llegados al punto de valorar la calidad técnica del juego, cuando nos encontramos ante un pequeño dilema, ya que aquí el gusto de cada usuario, en particular, tiene mucho que decir. En cuanto a gráficos, el atractivo reside en la sencillez, pero ¿es demasiado simple, tal vez? La aplicación de sombreados gouraud en ciertos objetos, como las naves, indican que lo que Psygnosis ha querido conseguir, más bien, es un cierto toque de originalidad. Sin embargo, no es menos cierto que la nula variedad en decorados resulta pesada y llega a confundir nuestro sentido de la orientación. Para compensar, todo lo concerniente a control y movimientos es de una calidad más que notable. La suavidad es enorme, y la respuesta al teclado o joystick, bastante precisa.

Musicalmente no es una joya, pero cumple bien.

Quizá, contemplado de manera global, es como «Pyrotechnica» alcanza su cota más alta. Su nivel de calidad, resulta igual de satisfactorio que la jugabilidad y la adicción. No es sobresaliente, pero si alcanza una nota muy elevada. Desde luego, Psygnosis ha logrado sorprendernos con este juego. Lo único que queda por saber, es si al usuario le gusta dejarse sorprender, o prefiere apostar sobre seguro.

F.D.L.

PERDIDOS EN EL LABERINTO

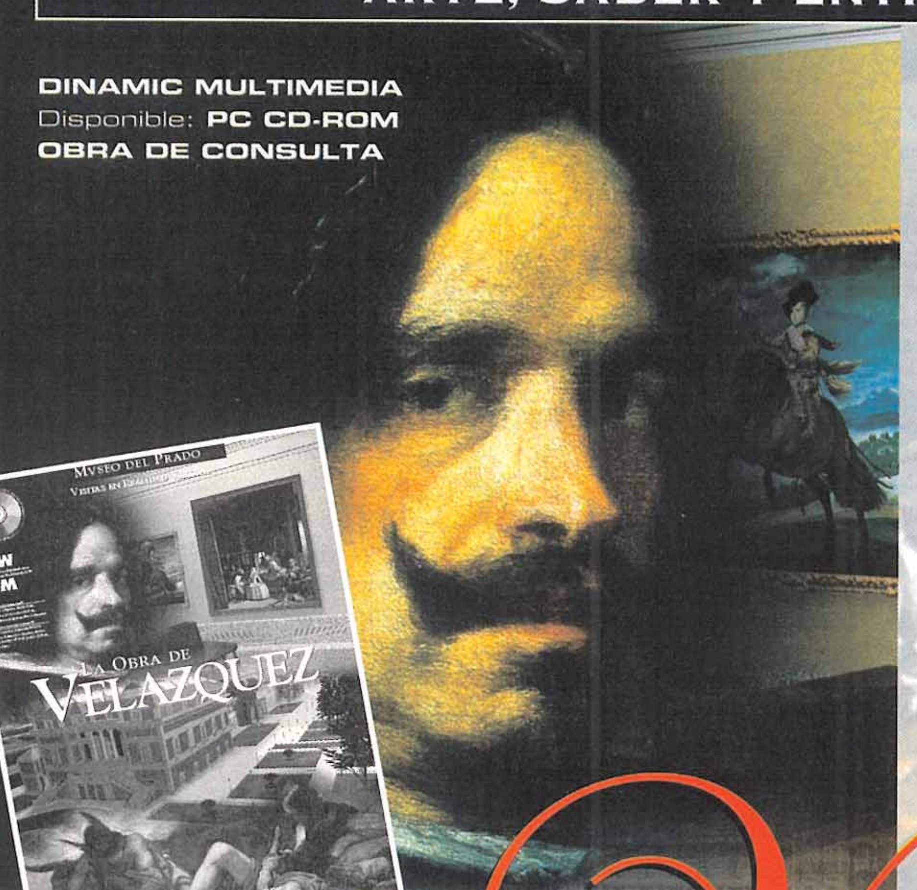


El, a veces muy complicado, diseño de las fases, unido a la similitud entre todos los decorados, es el combinado perfecto para provocar una desorientación casi total en los primeros instantes de juego. Tan sólo el mapa, accesible en cualquier instante con tan sólo pulsar una tecla, y el resumen de la misión que se efectúa al comienzo de cada nivel, nos ponen en situación para afrontar nuestros objetivos, con unas esperanzas mínimas de éxito. Por ello, resulta bastante importante, al menos en las primeras fases, contemplar detenidamente cómo el juego nos va situando los distintos puntos a alcanzar en el mapa, aunque pasar por muchos de ellos no sea imprescindible para finalizar la fase en cuestión.

Pero lo mejor no es tener esta información disponible en todo momento, sino que, además, y aunque no sea una cantidad excesiva de textos, todo lo que aparece en el juego está en castellano –¡hurra, se acuerdan de que existimos!–

Por fin, y esperemos que los precedentes sirvan para algo, cada vez más compañías traducen, desde el primer momento, sus productos. Claro que, todavía quedan por ahí algunos despistados que siguen haciendo oídos sordos...

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC CD-ROM**
OBRA DE CONSULTA



Hemos visto en «Didacta» como un CD-ROM puede contener un diccionario muy completo. Y ahora se anuncia la versión de la inmensa y prestigiosa Enciclopedia Británica, es decir, 44 millones de palabras contenidas en uno de estos maravillosos discos plateados. Asombroso. Pero os podemos asegurar que no tanto como «La Obra de Velázquez». Se puede decir que con él la revolución multimedia alcanza su máxima expresión.

La Obra de Velázquez



La razón es bien sencilla: con el mínimo esfuerzo tenemos acceso a todo, absolutamente todo, lo que se puede saber acerca de la vida, obra y época artística de Don Diego de Silva Velázquez. Y de forma mucho más clara, llamativa y fácil que en un libro o una exposición. Comencemos con lo más espectacular, la posibilidad de visitar tanto el exterior del Museo del Prado como las salas en las que se exhiben los lienzos del más representativo pintor del barroco español. Os podéis dar auténticos paseos virtuales gracias al empleo de una nueva técnica de renderización desarrollada por Dinamic, que consigue un realismo tan abrumador que casi podemos sentir la elegancia de las paredes de mármol que configuran las impresionantes salas del recinto del Paseo del Prado. Aunque, por supuesto, todo esto no quiere decir que no debáis visitar "realmente" el Museo. Los que ya lo conozcan y los que no hayan tenido tal privilegio, además de conocer el interior, tienen a su disposición un mapa mucho más completo, claro y conciso que el que se puede adquirir a la entrada, pues todas las salas apararecen coloreadas según sea la corriente pictórica a la que pertenezcan los cuadros.

TODO VELÁZQUEZ

Es en los textos y el estudio de los lienzos donde encontramos las grandes ventajas de esta magna obra interactiva. La primera de ellas es la facilidad de comprensión de todos los textos. Seguro que más de una vez, mientras escuchábais las explicaciones de una profesora o de un guía del museo o consultábais un manual, habéis pensado: "sí, muy simpática la profesora y ¡cuánto sabe!, pero no me entero de nada" o "un libro muy bonito, lástima que sea tan difícil de entender" y lo que es peor "me he hinchado a andar y todavía sé menos que antes de entrar,



Como se puede observar, la cantidad de información disponible es verdaderamente increíble, así como su rápido y sencillo acceso.



La inclusión del juego «Velazquiz» añade variedad y más diversión al programa, pudiendo demostrar tus conocimientos acerca del pintor.

porque el guía es muy amable, pero no capto, no capto". ¿Por qué se producen tan lamentables situaciones? Fácil, suelen ser precisos unos conocimientos previos para no perder el hilo. Pigmento y ácido acroléico, la composición yuxtapuesta, son sólo algunos de los cientos de términos que suelen aparecer en las explicaciones y que se dan por supuestos por parte del oyente o lector. Pero todo esto se ha acabado con este programa, pues gracias a las más de 1200 fichas de hipertexto los que no sepan ni quién es Velázquez pueden empezar a aprender sin ninguna complicación, pues cada vez que en el texto aparezca algún término de la teoría del arte o bien un autor, la palabra de referencia aparecerá en rojo y, con sólo cliquear sobre ella, aparecerá una completísima ficha de hipertexto que, además de llevar el texto aclaratorio o informativo narrado por una agradable voz, pueden contener la fotografía de la obra artística, e, incluso, vídeos.

En suma, un enorme estudio sobre su época y el arte en general. No os exageramos nada al decir que podéis llegar a ser doctores en esta materia y defenderos en una tertulia de estudiosos del mejor retratista de la historia del arte. Por supuesto, toda esta descomunal cantidad de información está organizada por secciones; la historia del Museo, la biografía, línea histórica, etc., lo que permite acceder de una forma rápida y sencilla a cualquier parte de esta auténtica enciclopedia de Velázquez.

CUADROS AL DETALLE

Ahora pasamos a describiros una auténtica gozada para los amantes de la pintura, un grandioso estudio de las pinturas que pertenecen al Museo del Prado. Podemos acceder a cualquiera de ellas desde esta sección o durante la visita virtual al acercarnos a un cuadro y pulsar sobre él. La pantalla se llenará con una digitalización de una calidad que nunca habíamos visto hasta ahora, unido al empleo de la alta resolución. Es posible elegir la dimensión de la representación, pero ni a pantalla completa se notan los pixels. Y aún más alucinante es poder ampliar ciertas porciones de los cuadros hasta un nivel increíble. Apreciar esa sensación de tridimensionalidad, de espacio, de contener auténtico aire que ha hecho de "Las Meninas" el cuadro más universal de Velázquez. Cualquier zona de estos, y los demás cuadros que cuelgan de las paredes del Museo del Prado, es susceptible de ser ampliada hasta tal punto de observar los trazos del pincel. Y aunque con esto seguro que ya estarán saliendo corriendo hasta la tienda de software más próxima los velazquezmaníacos, aun falta todavía más. En las fichas de los cuadros aparecen impagables cosas como el tema, personajes, la explicación de la técnica y composición con gráficos sobreimpresos en el mismo cuadro.

También mencionar el divertidísimo y desafiante Velazquiz, en el que con el ordenador como contrincante o con los amigos, se pueden celebrar auténticas olimpiadas que permitirán demostrar lo que hemos aprendido. Por último, mencionar el acompañamiento musical con piezas de música clásica de la época.

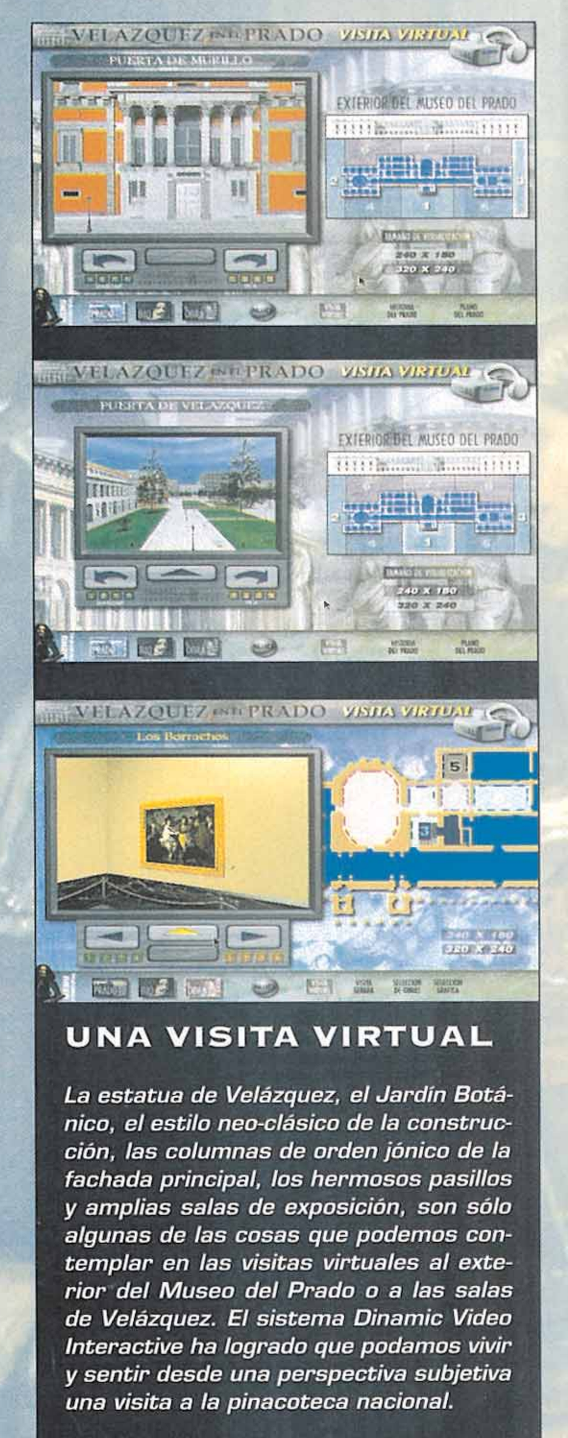
No estamos hablando de un videojuego, pero lo que hace justicia a esta obra de es decir lo que tiene, adicción comparable a la de «Doom».

A.T.I.

LO BUENO: ***La claridad y sencillez que proporcionan los hiper-textos, la gran cantidad de información -seguro que hasta el mismo Velázquez descubriría cosas que desconocía- y los estudios de los cuadros.***

92

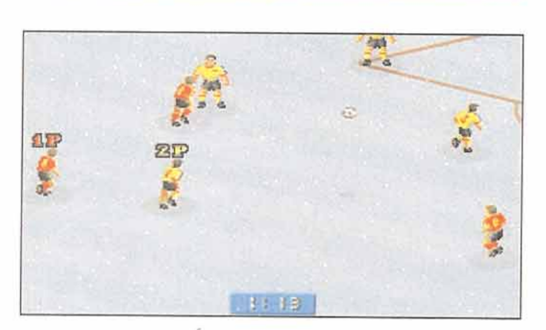
LO MALO: ***¿Málo? Llevo tanto tiempo con este programa que ni me acuerdo de lo que significa esa palabra.***



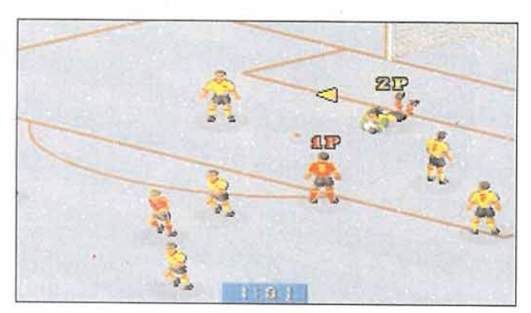
UNA VISITA VIRTUAL

La estatua de Velázquez, el Jardín Botánico, el estilo neo-clásico de la construcción, las columnas de orden jónico de la fachada principal, los hermosos pasillos y amplias salas de exposición, son sólo algunas de las cosas que podemos contemplar en las visitas virtuales al exterior del Museo del Prado o a las salas de Velázquez. El sistema Dinamic Video Interactive ha logrado que podamos vivir y sentir desde una perspectiva subjetiva una visita a la pinacoteca nacional.

ACTION SOCCER
El fútbol más divertido











Hay otros muchos juegos de fútbol, pero no todos son de Ubi, ni tampoco tan graciosos, simpáticos y divertidos como «Action Soccer»; un programa que nos acerca de una manera harto distendida al deporte del balón. Sin muchas complicaciones ni florituras, simplemente fútbol, por sí mismo, para conseguir pura diversión mientras jugamos, sin preocuparnos de más.

Si Fabrice Valay se proponía crear "el juego de fútbol más divertido de la historia" según sus propias palabras, sin duda alguna que lo ha conseguido.

«Action Soccer» tiene todo lo que un buen arcade futbolístico tiene que tener: es rápido, adictivo, muy entretenido y ofrece todas las ocpciones posibles, pero, además, es tremendamente divertido.

VAMOS A JUGAR

El juego de fútbol en sí es tan completo como cualquier otro existente.

Dieciséis equipos –que pueden ser manejados hasta por ocho jugadores– disputan entre ellos campeonatos, copas, partidos amistosos y torneos, en los que se aplican todas las reglas del balompié. En el terreno de juego habrá jugadores capaces de hacer todas las virguerías del mundo con un balón –chilenas, regates, pases, sombreros, etc.– aunque llueva, nieve o haga sol. Y para la retransmisión del evento contamos con un comentarista que nos habla durante el partido –¡con voces en castellano!– y que nos ofrece la repetición de las mejores jugadas.

El teclado es suficiente para darnos un completo control de nuestros jugadores con el uso de las cuatro direcciones y dos teclas adicionales: una para pasar y otra para tirar. La posibilidad de elegir entre dos visiones del campo, una isométrica y otra lateral, sirve para cubrir los gustos de todos.

La dificultad está bien ajustada, aunque al principio nos mareen un poco y nos cueste un triunfo marcar un gol, con el tiempo seremos capaces de cualquier jugada brillante, tanto individuales –el balón va pegado al pie del jugador– como en equipo.

VAMOS A REIR

Al margen de que sea adictivo y super jugable, tiene componentes divertidos que hacen aún más agradable jugar con él. Los menús, además de estar en castellano, se aderezan con gráficos que harán inevitable una sonrisa, así como los acontecimientos que suceden en el campo. El árbitro y los linieres, los aficionados, e incluso el entrenador, son protagonistas cuando los equipos marcan o hay una jugada comprometida. Cuando el gol llega, la alegría se desborda con los gritos y las cabriolas de los jugadores en semejanza a como ocurría con «FIFA Soccer». Pero las gracias no quedan ahí, y si no, esperad a ver los nombres y escudos de los equipos, las caídas de los jugadores o los balonazos que se lleva el público.

El color es predominante en los gráficos, todos realizados con mucho gusto y detalle, sobre todo los jugadores –de tamaño aceptable– y sus movimientos, que gozan de largas secuencias de animación. El CD sirve de soporte a la música y los sonidos ambiente, así como a las voces, que no pararán de amenizar nuestros abundantes partidos. «Action Soccer» consigue que el fútbol por ordenador sea aún más divertido, si es que es posible.

C.S.G.

UBI SOFT
Disponible: **PC CD-ROM**
DEPORTIVO

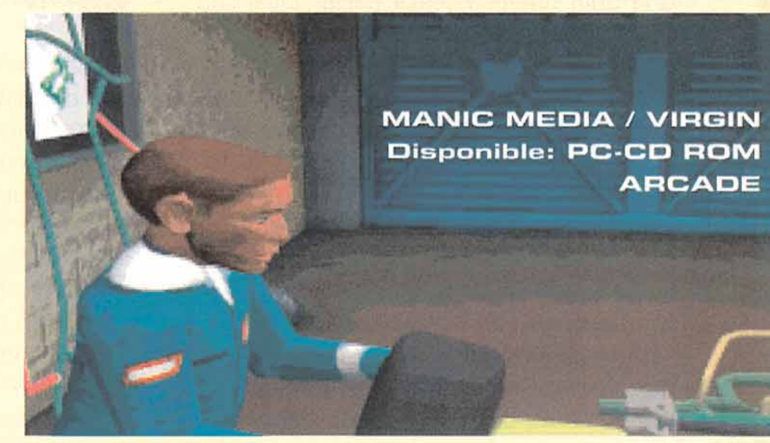
LO BUENO: ***La multitud de ocurrencias y situaciones graciosas que se han incluido para hacerlo tan divertido. Sobresaliente para Ubi también por la traducción de los textos y de las voces.***

87

LO MALO: ***Lo difícil que resulta hacer goles cuando empiezas a jugar, debido al gran nivel de los contrarios y las fabulosas paradas de los porteros, incluso en el nivel fácil. Es necesaria mucha práctica y perseverancia.***



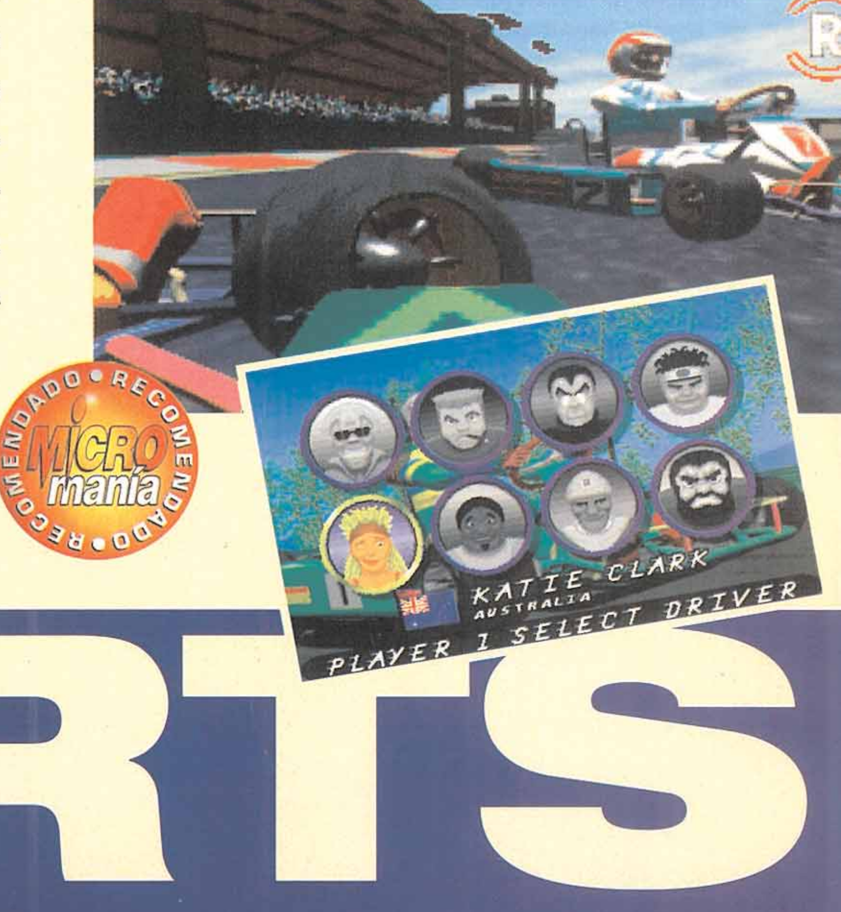
ESPÍRITU DE CONSOLA



Juegos de coches para PC hay muchos. Y como ocurre con todo, unos mejores que otros. Pero el que os presentamos a continuación tiene algo que lo hace diferente. Ese algo es difícil de explicar, pero podría ser algo así como cierto "espíritu de consola". Con ello queremos decir que «SuperKarts» toma lo mejor de esos arcades de los que siempre han hecho gala las máquinas de videojuegos, para convertirse en un programa más que adictivo, con todo el sabor de las carreras de karts. Buenos gráficos tridimensionales, acción sin límites y diversión garantizada, es lo que nos ofrece la siempre sorprendente Virgin. Ahora sí, los PC's también corren en kart.









Si tuviéramos que definir SuperKarts con una sola palabra, ésta sería "divertido". Porque, aparte de una impecable realización técnica, el juego tiene todos los ingredientes para pasar un buen rato, sólo o con amigos, disfrutando de una buena jornada de carreras.

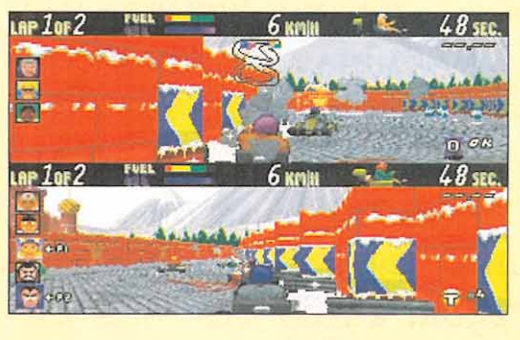
MUCHAS OPCIONES

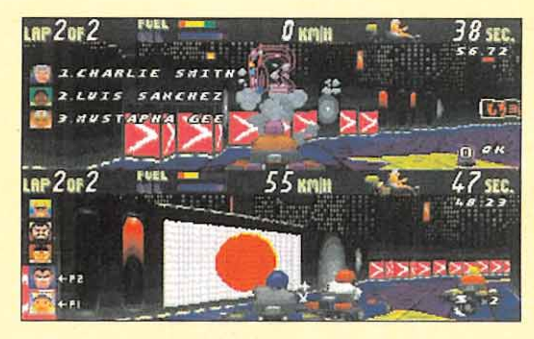
Lo primero que vemos al arrancar el juego desde el CD, es una bonita introducción realizada en tres dimensiones, en la que se nos introduce en el ambiente de las carreras de karts. Vistas del circuito, de los boxes, repeticiones de salidas de pista, técnicos poniendo a punto los pequeños bólidos... Acto seguido, se nos presenta el primer menú, con las opciones de empezar un juego nuevo, configurar, cargar un juego –sí, se pueden salvar partidas–, ver puntuaciones y salir al DOS.
Dentro del menú al comenzar un nuevo juego, se encuentran las opciones mediante las cuales podemos elegir el modo de juego: un jugador contra la máquina, dos jugadores o varios jugadores –hasta 8– vía red o modem. También podemos seleccionar el número de vueltas para cada carrera, el nivel de dificultad, y el tipo de torneo –temporada completa, media temporada o arcade–.
Pero quizá, las opciones más interesantes son las que se encuentran en el apartado de configuración del juego. De hecho, cualquier aspecto del programa es configurable: desde los gráficos en los que podemos elegir su detalle, el número de "frames" por segundo para las animaciones –hasta 60, existiendo a la vez un modo automático–, el tipo de "split screen" en el modo de dos jugadores –horizontal o vertical–, la presencia o ausencia de cielo durante la carrera, hasta el sonido –música y/o efectos–, pasando, cómo no, por la configuración de los controles: definición de teclas, joystick, etc.
Después de especificar estos aspectos, pasamos al juego, es decir, a correr.

EMPIEZA EL ESPECTÁCULO

Según el tipo de juego elegido, las carreras durarán más o menos. Nos explicamos. Si hemos escogido temporada completa, correremos en los 16 circuitos con los que cuenta el juego, independientemente de la posición que obtengamos al llegar a la meta. Estos circuitos se encuentran localizados en ocho países, con lo que es fácil adivinar que en cada país correremos dos veces, en dos circuitos diferentes, eso sí, de dificultad creciente. Sin embargo, si escogemos media temporada, sólo participaremos en ocho carreras, cuya dificultad estribará en si pertenecen a la primera o a la segunda temporada –esta última más difícil–. Por otro lado, el juego Arcade nos propone correr todos los circuitos, uno detrás de otro, siempre y cuando consigamos clasificarnos entre los tres primeros. Para ello, tenemos tres "vidas". Cada vez que lleguemos más atrás de la tercera posición, perderemos una de estas "vidas".
Antes de comenzar la carrera deberemos elegir nuestra identidad. Esto se realiza en una nueva pantalla en la que aparecen los ocho pilotos participantes, cuyas nacionalidades coinciden con las de los circuitos, esto es, U.S.A., Gran Bretaña, Alemania, Japón, Australia –de donde es la única chica–, Brasil, India y Rusia. Como podéis comprobar, España –de nuevo– ha sido dejada de lado; sin comentarios. A continuación se nos presenta el primero de los circuitos en los que vamos a correr, acompañado por una breve descripción y algún que otro consejo para ponernos las cosas un poco más fáciles.
Todo está listo para la primera carrera, así que lo siguiente que vemos son todos los karts perfectamente alineados en la parrilla de salida. Encima de ellos, un semáforo marca el comienzo de la carrera. Aceleramos a tope y nos disponemos a ganar puestos. Los escenarios, bastante elaborados, se mueven con suavidad a nuestro alrededor, con una perspectiva que recuerda muy bien a la utilizada en juegos tipo «Doom» o «ShadowCaster». Es entonces cuando vemos salir fuego de las ruedas de nuestros competidores. Claro, es el turbo, uno de los ítems con los que cuenta el juego para hacer aún más emocionante nuestra participación en esta singular competición. El resto de los ítems son el aceite y los "super grips". El turbo, como es natural, acelera mucho nuestro vehículo, mientras que el aceite, aparte de ser indispensable



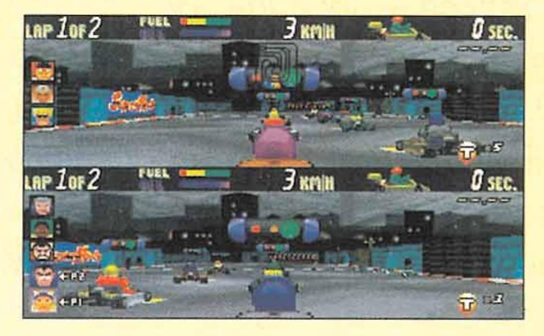








para nuestro motor, sirve para derramarlo sobre la pista con el fin de hacer que los karts que nos persigan derrapen, y los "super grips" nos ayudarán a tomar las curvas cerradas con mucha mayor precisión. Al comenzar la primera carrera, disponemos de tres unidades de cada ítem, cantidad que podemos incrementar recogiendo durante la carrera los símbolos que se encuentran diseminados por toda la pista.



VEHÍCULOS A PUNTO

Además de los ítems anteriormente citados, encontraremos dinero. Con este dinero, unido al que ganemos después de cada competición, entraremos en una tienda en la que podremos comprar equipamiento nuevo para nuestro kart. Entre los artículos disponibles se encuentran nuevos y potentes motores que incrementarán nuestra velocidad, armaduras para proteger nuestro vehículo de los roces o choques, tanques de combustible, más módulos turbo o "super grip", neumáticos, e incluso puntos, para ascender en la clasificación final –esto último no lo entendemos muy bien ¿desde cuando se pueden "comprar" las clasificaciones en eventos deportivos?, en fin, es sólo un juego–.

La adquisición de estos artículos al término de cada jornada es muy importante, ya que, de otra forma, nuestro pequeño bólido sufrirá las consecuencias del desgaste, pudiendo incluso llegar a perder el motor, en cuyo caso veremos cómo sale una densa nube de humo de la parte trasera de nuestro kart. Aunque existe otra solución: penetrar, en el transcurso de la carrera, en una especie de "boxes" marcados como pequeños atajos en el circuito, donde renovar el estado de nuestro kart, además de hacernos con una jugosa de cantidad de ítems.

CÁMARAS

Otro de los aspectos más espectaculares de «SuperKarts», aparte, claro está, de la acción y la velocidad, es la posibilidad de emplear cámaras, como si de un simulador de vuelo se tratase. De esta manera, y utilizando las teclas de función, podemos acceder a cualquier vista de la competición, con toda libertad de movimientos. Podemos acercar o alejar la cámara de nuestro vehículo, rotarla a su alrededor, situarla en cualquier punto del kart o incluso utilizar una cámara especial situada en nuestro bólido que hará que los escenarios se muevan como si girásemos la cabeza al penetrar en las curvas. En total, disponemos de once opciones de cámara –total nada–, a cual más sorprendente, que se suman a las muchas opciones ya comentadas del juego.

META

Después de jugar unas cuantas partidas –muchas– con «SuperKarts», nos tenemos que remitir a lo dicho al principio. Es un juego superdivertido, más aún cuando juegas con amigos.

La opción de "split screen" es realmente buena, y nos ha encantado la idea de poder jugar tanto en pantallas horizontales como verticales. La dificultad del juego es la justa. Con un poco –mucho– de práctica se pueden ver todos los circuitos e ir aumentando el nivel de dificultad, lo que afecta a la velocidad de los karts –a más dificultad, más rápidas son las carreras–.

Por otro lado, el sonido, del que no hemos hablado antes, no puede ser mejor. De hecho, la música que escuchamos durante la competición, está grabada en el CD como pistas de CD-Audio. Son temas compuestos por bandas de música "dance", por lo que el ritmo y la electrónica son las bases de las melodías. Por encima de éstas, podemos oír los efectos de sonido, como el rugir de los motores o los choques de los karts.

Y respecto a los gráficos, destacar su colorido y suavidad, así como la opción que nos permite configurar el número de fotogramas por segundo para adecuar la acción a la velocidad de nuestro sistema.

En definitiva, «SuperKarts» es uno de esos arcades con los que siempre hemos soñado los usuarios de PC: divertido, sin muchas complicaciones, y sobre todo, adictivo.

F.J.R.

***LO BUENO:** «SuperKarts» es divertido, se mire por donde se mire. Todas las opciones que presenta son de gran calidad, destacando el uso de cámaras y la opción de varios jugadores. La música es perfecta y, además, se pueden salvar partidas.*

89

***LO MALO:** Si "mareas" mucho las cámaras, puede ocurrir que te "desorientes" un poco. Aunque lo peor es quedarse atascado contra una valla y ver cómo el resto de los corredores te adelantan.*







MICROPROSE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **PC CD-ROM**
ESTRATEGIA

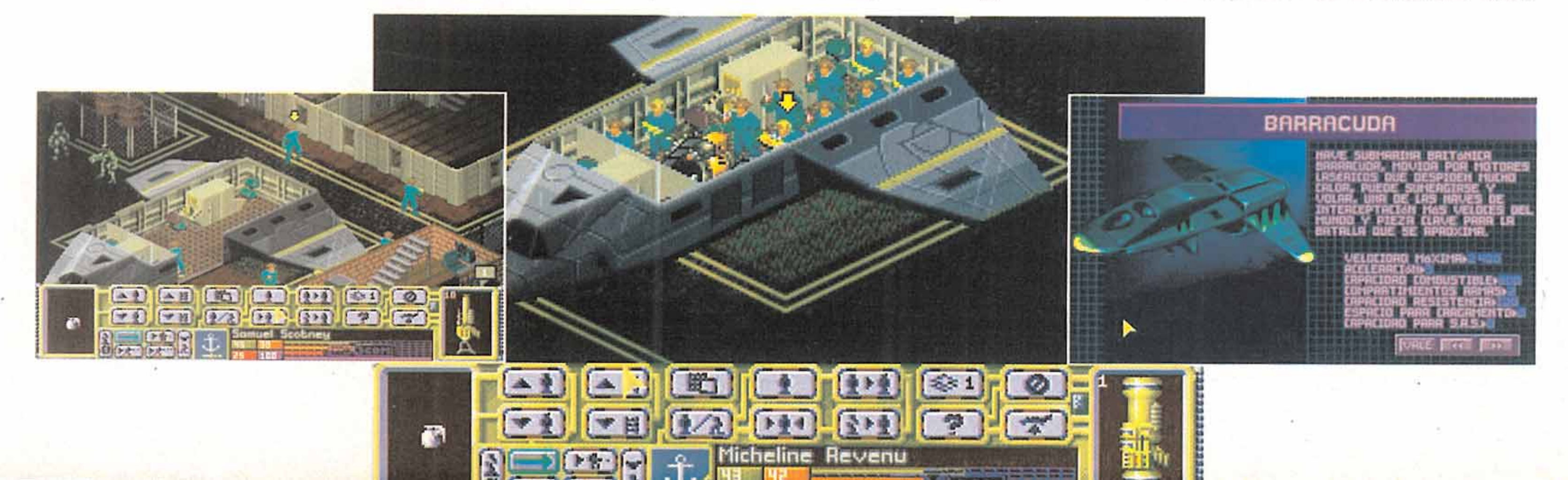
La anenaza alienígena se cierne otra vez sobre nuestras cabezas, mejor dicho, bajo nuestros pies y los millones de toneladas de agua de los mares y océanos. Si disfrutásteis en «UFO Enemy Unknown», ahora tenéis un nuevo compromiso a vuestras espaldas; y si no conocéis aquel programa, es una buena ocasión para hacer una inmersion en la estrategia de Microprose. Si no os gustó «UFO», no os gustará «X-COM», que promete una nueva serie de desafios para salvar la Tierra.

X-COM TERROR FROM THE DEEP

Salvando la diferencia de tiempo que separa «X-COM» de «UFO», el que nos ocupa ahora sigue la línea y desarrollo de aquel, planteado como una lógica continuación. Sus similitudes son más abundantes que sus diferencias, pues salvo que «X-COM» está traducido al castellano y que ahora la acción se desarrolla tanto en el agua como fuera de ella, las diferencias son mínimas: la forma del juego, los menús, las opciones, los mapeados y una calidad muy alta siempre dentro de la mejor estrategia.

LA TIERRA EN PELIGRO

El argumento es claro: acabar con la invasión extraterrestre a través de sucesivos encuentros de dificultad creciente con los aliens, sin desarrollo planificado, totalmente aleatorios, por lo que el no tiene un final definido. Partiremos casi de cero, con un equipo mínimo y una sola base que iremos ampliando con nuevas construcciones, que a su vez permitirán el crecimiento de nuestro poder defensivo y ofensivo, así como nuestro conocimiento de la amenaza alien.



VUELVEN LOS ALIENS









Gracias al reclutamiento de hombres -soldados, científicos y trabajadores- combatiremos en el campo de batalla, investigaremos nuevas tecnologías y fabricaremos nuevo equipo para nuestros ejércitos.

Todo gira alrededor del enfrentamiento contra el invasor en dos tipos de escenarios: en el fondo del mar, entre ciudades fantasmas, navíos hundidos y submarinos extraterrestres; y en la superficie terrestre, en ciudades atacadas por las criaturas del espacio exterior. Cuando no luchemos deberemos actuar de centinelas mundiales, mandando las naves a patrullar y estar preparados para cualquier amenaza. Nuestras bases de submarinos tendrán que multiplicarse por todo el mundo y estar muy equipadas si queremos cumplir con la lucha contra el invasor; si no, los países que nos financian retirarán su dinero hasta vernos obligados a desaparecer, y con nosotros la última esperanza del planeta.

LO BUENO: ***Más que correcta simulación de la lucha contra un peligro exterior, con una ambientación muy lograda gráfica y sonoramente, sobre todo en los combates, donde predomina la estrategia sin desdeñar el arcade.***

85

LO MALO: ***Es igual que «UFO», salvo unas modificaciones mínimas, que no aportan casi nada nuevo. Además, es terriblemente difícil, bastante más que su predecesor, que ya gozaba de una complejidad apreciable.***

¡QUÉ MIEDO!

O por lo menos es lo que se pretende, que la atmósfera de tensión y emoción, nos envuelva mientras jugamos. ¿Lo consigue? De vez en cuando, aunque también necesita colaboración por nuestra parte. El tema de algo tan terrorífico y desconocido como son los aliens contribuye a ello, junto con las muestras de su poder y los descubrimientos de su naturaleza y la forma de combatirlos.

La música es en extremo agradable y tensa, bastante soportable y amena, al igual que los gráficos, que dan forma a unos decorados muy variados y coloristas, aunque basados en edificios y naves patrón que se repiten para crear ciudades y colonias. Los efectos de sonido y de luces son también una constante, para crear el entorno oscuro y opresivo que el juego requiere.

El juego es difícil, así de claro, a pesar de los niveles de dificultad; y las partidas son largas, sobre todo debido a los combates, que han de desarrollarse con mucha precaución para no perder las expediciones. La lentitud se atenúa a medida que avanzamos en nuestra tecnología y conocimiento alien, cobrando un ritmo trepidante cuando tenemos varios ataques en distintos lugares del globo. Al final, acabaremos con ellos, aún a costa de grandes pérdidas, pero es inevitable que toda causa tenga sus mártires, y lo importante es el resultado.

C.S.G.

PLAN DE BATALLA

En Microprose no tienen costumbre de dejar las cosas a medias y en todos sus programas de estrategia éste es precisamente el componente que predomina, independientemente de que haya aspectos arcade o simulación. «X-COM» no es una excepción, pues sin una adecuada planificación no lograremos el éxito, aunque también nos harán falta suerte y, cómo no, algo de puntería.

El primer paso es localizar la posición del peligro alien, que puede ser un submarino o bien una expedición de ataque a tierra. Lo siguiente es mandar tropas a ese lugar, a no ser que el navío esté en movimiento, caso en el que deberemos derribarlo primero con una de nuestras naves barracuda. Una vez en el campo de batalla, tendremos control sobre nuestros hombres y su armamento para desplegarlos a través de escenarios de perspectiva isométrica en busca y captura de nuestros enemigos y sus equipos.

El avance de nuestras tropas ha de ser cauto y arriesgarnos cuando sea necesario, pero no suicidarnos. Los hombres deben avanzar separados y cubriéndose unos a otros, además de guarecerse tras los obstáculos que nos ofrece el terreno. El tiempo no es importante, por lo cual es preferible avanzar seguro mejor que rápido. Por otra parte, debemos esperar siempre lo peor, ya que los alien utilizan armas y técnicas de ocultación desconocidas para nosotros, lo que significa que el grupo estará en un peligro permanente.

Peligro que no desaparecerá hasta que acabemos con todas las unidades alien del escenario, momento en el cual regresaremos a nuestra base con el equipo enemigo que no hayamos destruido y, a ser posible, algún prisionero.

Y antes de partir, unos últimos consejos: nuestras armas también nos afectan, así que cuidado con el "friendly fire"; antes de entrar a una habitación oscura, lo mejor es despejarla con una granada o armas pesadas; y no debemos perder de vista el manual de consejos que viene con el juego, ya que en él están las claves del éxito. Y por último, mucho cuidado ahí fuera...





SLAM CITY WITH SCOTTIE PIPPEN

Tú, Ace, eres un muchacho que ha llegado nuevo a la ciudad buscando auténtica acción debajo de un aro. Pues bien, lo has encontrado, y ahora tienes que demostrar lo que sabes hacer ante tus rivales con el fin de ganarte el respeto que mereces. El resto es asunto tuyo...









GANA Y DEJA PERDER

DIGITAL PICTURES
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

El objetivo principal de «Slam City» es ganar el máximo respeto posible para así llegar a jugar con el famoso jugador de los Chicago Bulls, Scottie Pippen.

Cuatro son los jugadores con los que nos vamos a enfrentar mientras no tengamos el suficiente respeto de los demás, cosa que se conseguirá ganando multitud de partidos con los diferentes adversarios –Fingers, Juice, Mad Dog y Smash, cada uno con su peculiar forma de jugar, y además, Scottie Pippen–. También contamos con espectadores, que harán comentarios según las jugadas que hagamos nosotros o los contrincantes –Brittany, Silky, Smooth, Sheila, Dolla' Bill, G-Man, Malik y Jeff–.

Driblar, bloquear, robos de balón, hacer mates, super mates, tirar a canasta, taponar, poner "gorros", son algunas de las cosas que podréis hacer con Ace, al igual que os harán los contrincantes. Los espectaculares mates –gran slam– se cosiguen haciendo rápidas las jugadas cuando tu oponente se distrae un poco, haciendo que Ace suba hasta las estrellas y realice una espectacular canasta; si no lo hacemos rápidamente, conseguiremos al igual un gran enceste. Si al driblar al contrario nos equivocamos de lado, éste nos robará el balón y nos meterá una canasta.

En los tiros a distancia hay que tener cuidado, ya que nos podemos pasar o quedar cortos, o incluso que rebote en el aro, pudiendo, de esta manera, saltar al rebote, estando muy atentos para que no nos lo quite el rival –lo mismo sucede cuando son ellos los que tiran y fallan–.

Cuenta con estadísticas de cada jugador, así como la posibilidad de grabar las partidas, y con un modo de entrenamiento –sin posibilidad de ganar respeto en este modo– para que podamos cogerle un poco el tranquillo a cada jugador.

En lo que al juego en sí se refiere, hay que destacar la rapidez de todas las acciones, no teniendo en ningún momento saltos de pantalla ni espacios entre una imagen y otra, lo que le hace tener un aspecto de vídeo real algo sorprendente.

Decir que se compone de cuatro CD-ROM, correspondientes cada uno a los diversos contrincantes, lo que hace que a veces sea un poco pesado al cambiar de adversario. Cabe mencionar que existe una versión para Pentium y otra para un 486 DX2 a 33 Mhz.

En lo referente a las imágenes, hay que destacar la labor de Digital Pictures en la realización del juego en FMV a pantalla completa, lo que le hace aún más adictivo, al igual que ocurre con la música.

El inconveniente que le vemos es que la participación del adicto al basket es subjetiva, ya que se limitará a guiar al jugador por un camino concreto, realizando el resto la máquina, sin posibilidad de cambios.

En fin, un juego que podemos calificar de bien alto, ya que se podían haber conseguido mejoras, como una base de datos, más jugadores, elegir tu propio jugador, mayor participación del usuario, etc. Esperemos que los adictos al baloncesto callejero disfruten de lo lindo.

G.T.R.

LO BUENO: *El hecho de estar realizado en FMV a pantalla completa hace que tenga una calidad notable, así como la música y los comentarios de todos los personajes.*

74

LO MALO: *Se hecha de menos la libertad de acción total por parte del usuario, además de una mayor cantidad de jugadores para evitar caer en la monotonía.*

Era inevitable. Tarde o temprano tenía que llegar, como si quisiera justificar el dicho, la versión 3.0 del simulador de baloncesto de Dinamic, «PC Basket», ya está entre nosotros. Las mejoras y retoques sobre el anterior programa tampoco se han hecho esperar para que el basket español, tanto el puramente deportivo como el informático, estén cada vez más al alcance de todos. Dinamic demuestra una vez más que no es necesario recurrir a USA para ver y jugar buen basket.



PC BASKET 3.0

DINAMIC SE SUPERA

DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC**
DEPORTIVO

Continuando con su exitosa serie deportiva, Dinamic amplía sus programas para seguir deleitando a los amantes de los deportes patrios más populares: fútbol y baloncesto. Hace poco comentamos «PC Fútbol 3.0»; ahora le toca el turno al basket en la tercera revisión de uno de los programas deportivos más vendidos en nuestro país.

SIN LIMITACIONES

Dinamic va superando las barreras de los entornos informáticos, consiguiendo que «PC Basket» sea más realista y con muchas más posibilidades. Se ha conservado el aspecto y el desarrollo de anteriores versiones añadiendo mejoras que elevan su calidad.

La base de datos sigue siendo tan completa y precisa como siempre, con todos los datos imaginables de jugadores y clubes, así como todas las estadísticas de diez años atrás. Las referencias cruzadas y el acceso a los datos son de extraordinaria potencia, lo que permite saber información precisa sobre cada jugador cada punto del programa, tanto de modo directo como durante el desarrollo de un partido.

El usuario tiene completo control de la información –posibilidad de añadir notas, imprimir casi toda la documentación o acumular estadísticas de los distintos partidos–.

MÁS REALISMO

Y es de lo que se trata, de plasmar las múltiples opciones reales: los 20 equipos de la ACB con los que jugar tanto play-offs como ligas completas –novedad– o partidos contra estrellas europeas o de la NBA con nuestro "dream team" –otra novedad–. Eso sí, sin olvidar entrenar o tomar las decisiones económicas de nuestro club con "Basket Manager" –más novedades–.

Las mejoras también están presentes en la cancha: equipos rediseñados con gráficos más grandes y detallados, con nuevos sprites que forman miles de posiciones obtenidas de jugadas reales en vídeo.

Se han conseguido cinco nuevos tipos de mates, ganchos, bandejas y una gran variedad jugadas. Los jugadores son más proporcionados, además de estar dotados de altura, características físicas reales y gestos que permitirán distinguir a Lasa de Sabonis por algo más que el nombre.

«PC Basket» hace gala de lo que debe tener una buena simulación deportiva, que será difícil de superar en la próxima versión.

C.S.G.

LO BUENO: ***Jugadores con características físicas y estilos de juego reales. Y la posibilidad de jugar contra estrellas de Europa y la NBA con un equipo creado por nosotros.***

88

LO MALO: ***Que no sea actualizable en el futuro y que no tenga un seguimiento de la liga actual.***





MOTHERBASE
VUELVE EL POLÍGONO

AUNQUE PRÁCTICAMENTE CON CUENTAGOTAS, VAN APARECIENDO CADA VEZ MÁS TÍTULOS PARA 32X. LA "ORFANDAD" QUE PARECÍA MANTENER LA MÁQUINA DE SEGA EN ESTE APARTADO, SE ESTÁ RESOLVIENDO POCO A POCO. «MOTHERBASE» ES UNO DE LOS MÁS RECIENTES CARTUCHOS EN EL MERCADO. UN JUEGO QUE APORTA UN PUNTO DE VISTA ALGO DISTINTO AL ARCADE CONVENCIONAL, AUNQUE TAMBIÉN BEBE DE LAS FUENTES DE CLÁSICOS DE LOS OCHO BITS.









SEGA
Disponible: **SEGA MD 32X**
ARCADE

Estamos ante uno de esos juegos que no necesitan explicación alguna, ya que se trata del clásico "matamarcianos" en el que hay que disparar a todo lo que se nos cruce, preocupándonos únicamente por sobrevivir, avanzando lo máximo posible.
Sin embargo, tampoco resulta justo considerar a «Motherbase» como un arcade sin más. Bien es cierto que se pueden contar con los dedos de una mano las ocasiones en que el software nos ha deparado alguna sorpresa en cuanto a la originalidad de un juego en particular. Pero no van por ahí los tiros.
Cuando el 32X apareció en escena, Sega quería dar al usuario de Mega Drive más potencia de juego que llevarse al pad. En parte, lo consiguió con títulos como «Doom», «Star Wars Arcade», etc. La posibilidad de ver a la consola manejando polígonos como una bestia, parecía que ya estaba satisfecha. Y es ahí donde «Motherbase» vuelve a dar la cara por el 32X, ya que de eso se trata, de un notable arcade en el que los gráficos poligonales resurgen con tremendo ímpetu.

LA DEUDA DE LOS CLÁSICOS

Como muy bien se puede suponer, el avanzar fase a fase, dejando "tieso" a todo bicho

viviente, es la esencia del juego. Aunque con puntualizaciones. La primera tiene algo que ver con la originalidad. Y es que, no se sabe muy bien si a propósito o por pura casualidad, al contemplar las primeras imágenes de «Motherbase», vuelven a nuestra memoria las de un clásico genial de la época; nada más y nada menos que del Spectrum: «Highway Encounter». Este, y su continuación, «Alien Highway», obra del nunca bien ponderado Costa Panayi, hicieron furor en los ocho bits, por su original diseño y desarrollo.

Los puntos de coincidencia entre ambos productos resultan evidentes, sobre todo, a nivel del diseño de escenarios. Una perspectiva 3D isométrica, en la que nuestra nave se desplaza diagonalmente –con cuatro planos de scroll de fondo– hacia arriba, siguiendo una especie de carretera "galáctica" en la que distintos tipos de enemigos intentan hacernos papilla.

Por supuesto, «Highway Encounter» no hacía uso más que de gráficos bitmap y un único plano de scroll. «Motherbase» presenta los cuatro planos mencionados y todas las naves realizadas con gráficos poligonales.



HAY OTRAS NAVES, PERO ESTÁN EN ÉSTA

Es, desde luego, uno de los puntos más relevantes de «Motherbase». La posibilidad de tener varios vehículos, en uno sólo.

La débil y raquítica navecilla principal, con la que empezamos cada fase, y con la que nos quedaremos si no aprovechamos bien nuestras oportunidades, puede aumentar considerablemente su potencial de ataque y defensivo, sacando una jugosa ventaja frente al enemigo. Y, desde luego, es aún más curioso que muchas de estas también puedan utilizarse como "montura", para atacar a sus propios congéneres.

De todos modos, no conviene confiarse demasiado, pese a haber aumentado nuestra potencia, poniendo mucho cuidado al atacar a grandes enemigos, ya que podemos salir en cualquier momento de estas naves suplementarias, pero si una de ellas es destruida, nosotros también lo seremos, de golpe y porrazo. Mucho ojo.

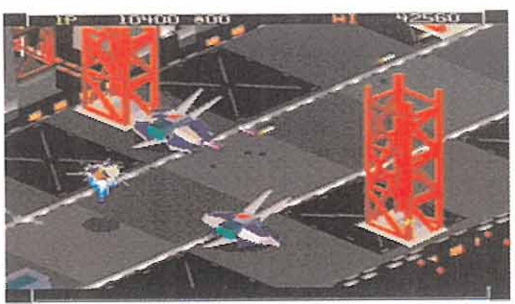
DIFÍCIL, PERO ADICTIVO

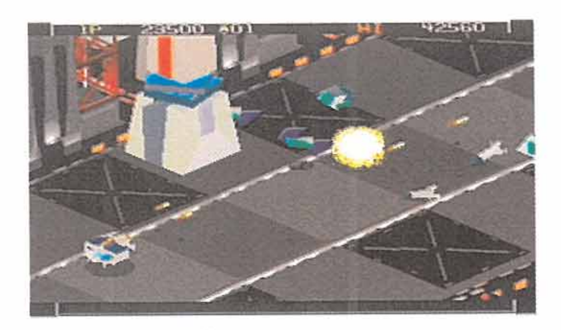
Es, de todos modos, algo más que diseño y gráficos poligonales, aun siendo estos el "leit motiv" del juego. Por ejemplo, el tamaño que tiene algunos de los enemigos que aparecen en ciertas fases, y que ocupan un espacio más amplio que el de la misma pantalla.

Lo verdaderamente curioso de este cartucho es su desarrollo, y la originalidad de la acción, en ciertos momentos. Nuestro vehículo principal es pequeño, muy pequeño, pero constantemente se va encontrando con, llamémoslas, "naves nodriza", de mayor tamaño, en las que puede introducirse, aumentando su potencial bélico. Esto se produce de forma constante a lo largo de cada fase, y cada vez que ocurre puede ser distinto, porque estas nuevas naves "madre" no se limitan a las cuatro que el juego pone a nuestra disposición desde el principio, sino que, a veces, podemos "asaltar" alguna de las naves enemigas –muy pocas veces, cuidado– usándola para nuestros fines, en contra de sus aliados.

Pero lo que también hay que dejar claro es que es un juego difícil. A veces, incluso imposible... hasta que se descubre la mecánica a seguir para eliminar un enemigo de fin de fase, por ejemplo. Esta capacidad de "picar" al usuario, es lo que le convierte en adictivo. Muy adictivo, si se puede.







LO BUENO: Bastante adictivo, y con un buen diseño en los gráficos poligonales. El curioso desarrollo de la acción también es de lo más destacable.

79

LO MALO: Algunos fallos técnicos empañan el conjunto, desdibujando el resultado global en ocasiones.

NOTABLE CALIDAD

Pese a todo, como bien se puede imaginar, nada es perfecto. «Motherbase» tampoco. No tiene demasiados defectos, pero haberlos, haylos. Por ejemplo, el hecho de ser demasiado lento en algunas ocasiones, sobre todo cuanto se juntan muchos gráficos en pantalla.

Sin embargo, y en contra de lo que pueda parecer a simple vista, no se produce demasiada confusión gráfica en estos casos, sobre todo debido al adecuado tratamiento de las sombras sobre la "carretera", pese a que éstas se limitan en su representación a sencillas elipses

Algo que también puede llegar a resultar pesado es el sonido, ya que la, en principio, interesante banda sonora, termina por resultar bastante machacona, sobre todo por el agudo timbre metálico que posee.

Contemplado globalmente, «Motherbase» es un buen cartucho, quizá no el mejor de la 32X, pero sí bastante atractivo, interesante y adictivo.

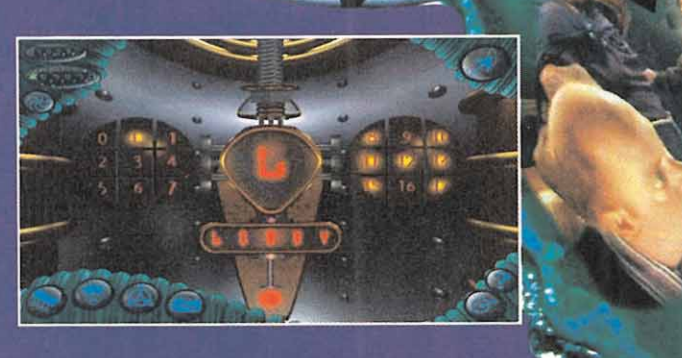
F.D.L.

ENTRA POR LOS OJOS, PERO VA DIRECTO AL CEREBRO. ESE PODRÍA SER EL ESLOGAN DE «CLUB DEAD», UN PROGRAMA EN QUE UNA CATARATA DE IMÁGENES Y SONIDOS SE DESBORDA DE PRINCIPIO A FIN, SIN DAR TIEMPO A PENSAR, CON LA ÚNICA INTENCIÓN DE ENTRETENER AL ESPECTADOR-JUGADOR. UN TORRENTE DE ACONTECIMIENTOS CARGADOS DE SUBLIMINALIDAD AMBIENTADOS EN UN MUNDO EXTRAÑO, CASI ONÍRICO, EN EL QUE NO TE ESPERAS LO QUE VA A SUCEDER. Y TODO ELLO CON EL SELLO DE CALIDAD DE VIACOM.

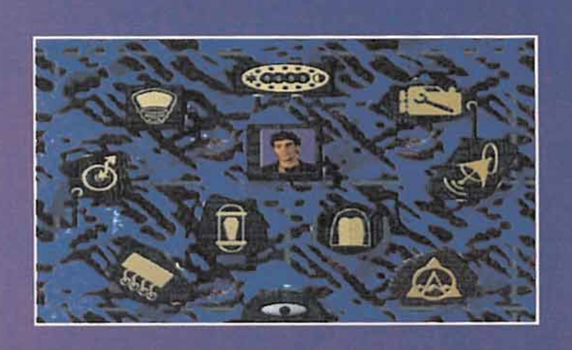
MTV/VIACOM
Disponible: **PC CD-ROM**
AVENTURA

Directo al Cerebro

Son sólo tres letras: MTV, pero con una trascendencia y relevancia tal que por sí solas marcan las pautas musicales en medio mundo y parte del otro. En la cadena de televisión musical por excelencia no tiene cabida más que la mejor música del momento, la que está de moda o la que ellos quieren que esté. Tiene éxito, es seguido por millones de personas, y su sólo nombre es objeto de culto y admiración. Por algo será, y por la misma razón no podemos menos que agradecer que «Club Dead» lleve implícito el estilo inconfundible de la MTV.



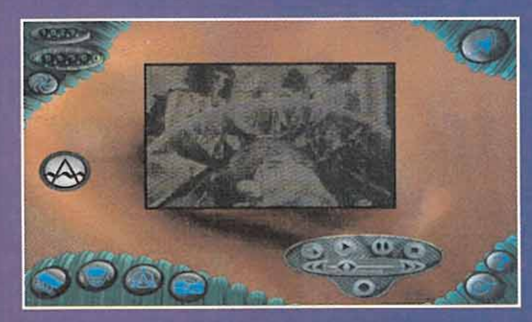




TODO OJOS Y OÍDOS

Nuestros sentidos tienen que estar muy despiertos para aprovechar al máximo este programa, cuya visualización no deja indiferente. Un interface sorprendente, interactivo al máximo, con imágenes y sonidos desbocados tras la pulsación de un botón que no sabes bien lo que significa. Pero no importa, el resultado es agradable y te anima a ir más allá: engancha, y con eso es más que suficiente.

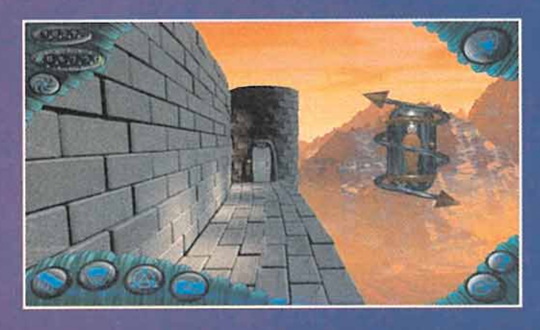
Nos encontramos en Alexandría, un paraíso virtual donde todo aquel que va allí es para vivir fuertes "emociones virtuales", incluido nuestro personaje, cuya misión es descubrir la causa de una serie de asesinatos sin perder su propia vida. La exploración de este pequeño y concentrado mundo nos revelará las sorprendentes experiencias de sus habitantes, de los que obtendremos información reveladora





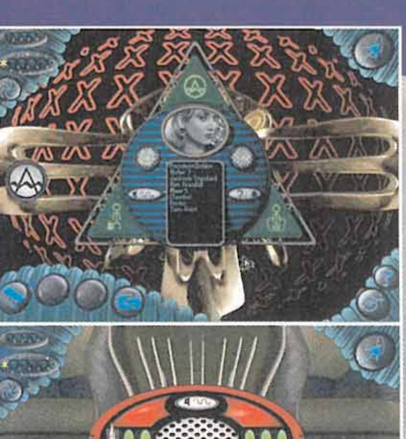
para nuestra tarea. No debemos dejar atrás ninguna puerta por visitar, ya que cada una de ellas esconde algo que merece la pena ver, y escuchar.
El escenario del juego es un edificio cuyos pisos se comunican por medio de un ascensor. Al principio, no tenemos acceso a todos los sitios, pero lo iremos ganando a medida que vayamos manteniendo conversaciones con los extraños personajes del juego y descubriendo objetos y pistas clave. La evolución de la historia se rige por un medidor de tiempo, materia que no deberemos desperdiciar inútilmente, pues hay tareas que deberemos realizar en un periodo determinado.
Las acciones que llevamos a cabo son muy concretas: ver y oír, además de buscar utilidad a las pistas que encontremos. No hay texto, sólo imagen y sonido perfectamente combinados para dar cuerpo a la aventura.





LAS HERRAMIENTAS DEL FONTANERO

Sam Frost, el protagonista de esta extravagante historia, es un "cyberplumber" cuya responsabilidad es aclarar crímenes cometidos en extrañas circunstancias.
Rara ocupación para un fontanero, que para llevarla a cabo cuenta con unas herramientas que no son ni llave inglesa ni soldador. Constituyen lo último en tecnología para éstos profesionales, y sin ellas no sería posible realizar la misión.
El EAG, o Electornic Access Guide, es una fuente de información sobre los pobladores de Alexandría, tanto visitantes como trabajadores del centro y las dependencias del mismo. La localización de cada uno de ellos y una pequeña reseña hablada son las informaciones que proporciona.
En el Chipman iremos almacenando las experiencias de anteriores fontaneros en la misión que ahora nos ocupa, que se hallan en forma de chips que encontraremos al hablar con algunos personajes.
El inventario es de obvia utilidad, además de servir para usar objetos y oír una descripción de sus características. Aquí aparecen, además, determinadas sensaciones que irá experimentando Sam.
Por último, el PDA, o Personal Data Assistant, es una grabadora portátil en la que quedarán almacenadas situaciones de interés que vayamos viviendo a lo largo de la aventura, a cuyo final afortunado contribuyen en gran medida estos objetos.









THRILLER DE SCI-FI

Las más de cien escenas de vídeo digital y la música se encargan de poner el ambiente fantástico misterioso que requiere este auténtico thriller cinematográfico que se engloba dentro de los últimos lanzamientos de Viacom.
El estilo, tanto gráfico como sonoro, que muestra es el típico de los programas de la MTV, por lo que agradará sobremanera a los fans de dicha cadena, que quedarán encantados del aspecto externo del programa.
La resolución de vídeo es elevada, aunque la retícula empleada reste algo de calidad al resultado final, que ofrece una reproducción fluida incluso en un lector de simple velocidad. El resto de los gráficos son decorados que avanzarán pantalla a pantalla, sin scroll, y que gozan de un atractivo diseño y una gran calidad.

***LO BUENO:** Imágenes y sonidos se desbordan de principio a fin precedente de lo que debe ser una buena aventura cinematográfica multimedia marcada por una interactividad muy elevada.*

82

***LO MALO:** Los diálogos están en inglés; una pena, porque hace perder muchos enteros a un producto completo. La ausencia de texto, necesaria para mantener el ambiente, añade dificultad para quien no entienda el inglés hablado.*

Los diálogos forman el cuerpo del programa debido a su gran abundancia y a la necesidad de escucharlos si queremos avanzar, lo que nos será un poco más difícil debido a que son en inglés, pero los responsables del producto en España, CIC, nos han asegurado la traducción de los próximos lanzamientos.
El manejo se realiza enteramente con el ratón sobre un interface bastante simple, aunque previamente requiera una lectura del manual –que sí está en castellano– para su entendimiento. A un producto de tanta calidad avalado por empresa tan prestigiosa como la MTV poco más se le puede pedir: que sea divertido y que tenga un desarrollo interesante. Creemos que ambos objetivos están cumplidos; así que a disfrutarlo.

C.S.G.

Cuando la palabra arcade está por medio, el argumento pasa inmediatamente a un segundo plano, o por lo menos es lo que ocurre la mayoría de las veces. Sentir la emoción de la caza es suficiente aliciente para cualquiera, y si además hay láseres por medio, sobran las palabras. Pues bien, «Renegade» tiene láseres y disparos a montones, pero también una historia, aunque no original, cargada de prestigio y hasta solera. No es sólo disparar, se trata de sentir la emoción de la batalla.



RENEGADE

BATTLE FOR JACOB'S STAR

Como un juego de tablero,«Renegade Legion: Interceptor» es bastante popular entre los aficionados a este tipo de entretenimiento de medio mundo, incluido nuestro país. SSI, con la colaboración del grupo de programadores Midnight Software ha plasmado las luchas estelares entre el TOG –Terran Overlord Government–, los malos, y la Renegade Legion, los buenos, en un arcade que sigue fielmente el estilo de clásico «Wing Commander» de Origin.

Adaptación, no copia. «Renegade» sigue el estilo de aquel, pero con sus propias peculiaridades, aunque en esencia sea lo mismo, y con unas características que le alzan en una posición bastante respetable con respecto al último «Wing».

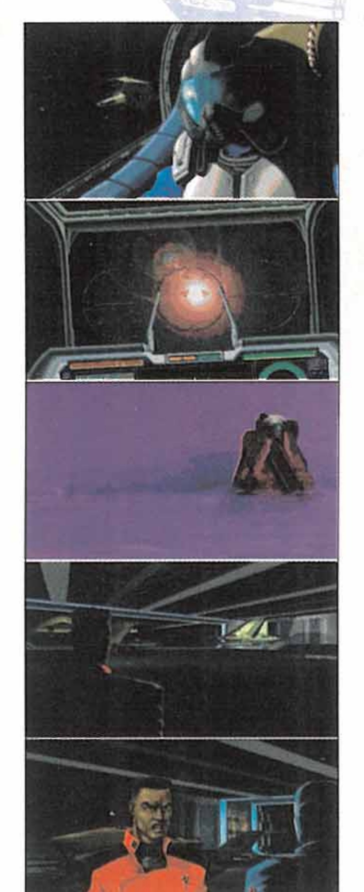
BUENOS VERSUS MALOS

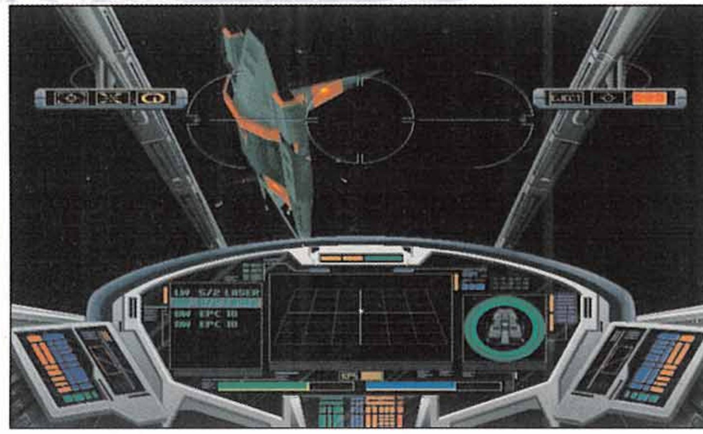
Y no tenemos elección; dejaremos nuestros instintos malvados aparte y tomaremos las riendas –es un decir– de un caza Renegade para acabar con la amenaza de saurio aspecto. Lo que viene a continuación es producto de muchos años de arcades, sci-fi y «Star Wars». Más o menos lo de siempre, naves espaciales que al final se parecen a alguna que hemos visto antes. ¿Y a alguien le parece mal? A nosotros personalmente, no.

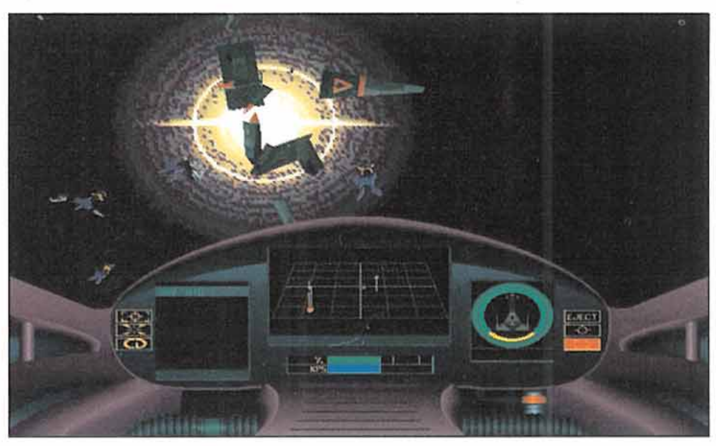
De todas formas, no va a ser fácil labrarnos un porvenir como piloto estelar, y ello pasará por realizar con éxito las sucesivas misiones que nuestro jefazo nos encomendará. Con nuestro prestigio subirá la

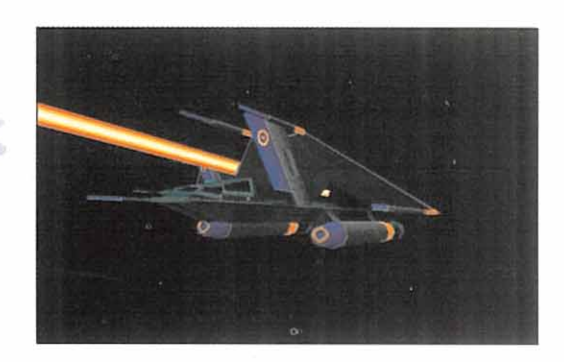
Recomendado • Recomendado • Micromanía

El espacio según SSI









complejidad de las tareas y la calidad y prestaciones de las naves que pilotaremos. El número de éstas no es muy elevado –ocho en total– y todas tienen controles e indicadores similares, por lo que los avezados no tendrán ningún problema con ellas y los novatos se harán rápido con su control, bastante sencillo en general. Para poder pilotar cualquier nave echaremos mano del modo "dogfight", que nos proporcionará acción rápida en forma de sucesivas oleadas de naves que destruir.

Los tipos de misiones son variados, para que el juego no se haga monótono, y cubren un amplio rango de objetivos: misiones de patrulla y reconocimiento, escoltas de naves, defensa de bases y destrucción de blancos específicos. En la realización de las mismas prima el componente batalla, siendo tanto los desplazamientos como la puntería tareas casi automáticas, bien auxiliadas por el ordenador.

MÁS QUE SUFICIENTE

Las razones que hacen de «Renegade» un juego adictivo y de jugabilidad elevada saltan a la vista en cuanto se toma contacto con él. Que los gráficos sean de alta resolución ya es bueno, pero si además las naves se mueven con fluidez, el resultado es brillante. Y dicho resultado no es otro que un control perfecto de todos los cazas, aunque, eso sí, mediante el uso de un buen joystick, pues las teclas carecen de la precisión necesaria. A pesar de todo, su uso es inevitable, ya que hay numerosas órdenes y funciones que se ejecutan por medio del teclado, mientras que los menús se manejan mediante el ratón. Pero que nadie se preocupe, puesto que las dos manos son más que suficientes. La simulación de vuelo espacial está lograda mediante el uso de distintos puntos de vista, tanto desde dentro de la nave como desde el exterior, siendo este más espectacular, pero también menos útil. La vista desde el interior de la cabina nos permite seguir las evoluciones de nuestros enemigos, tanto en el radar como mediante una simulación del movimiento de cabeza al mirar a ambos lados, como ya ocurría, por ejemplo, en «Wings of glory». Ese no es más que uno de los aspectos ambiente de «Renegade», ya que lo mejor son los gráficos 3D de gran tamaño dotados de texturas perfectas y animados de manera suave y sin saltos. Los sonidos son también dignos de mención, resaltando la música que se lee del CD y que acompaña a los efectos de explosiones y láseres, sin olvidar las voces digitalizadas.

Sencillo de manejar y divertido de jugar. Bien realizado técnicamente, aunque bastante falto de originalidad en cuanto a temática y desarrollo. En definitiva, notable alto para el primer acercamiento de SSI a este tipo de programas.

C.S.G.

***LO BUENO:* Gráficos de alta definición y buena calidad moviéndose a una velocidad respetable, con una suavidad y fluidez muy agradables, gracias a un control perfecto por medio del joystick. Buena caza.**

83

***LO MALO:* El tiempo de acceso al CD para leer las misiones y comenzar el juego es eterno, sobre todo si se realiza la instalación mínima en el disco duro. Además, no puede presumir de ser excesivamente original.**

MEJORAR LO PRESENTE

«Renegade» es el primer simulador de nave espacial de SSI, realizado a partir de unos esquemas ya clásicos y repetidos hasta la saciedad. Aunque ya algo cansados de ver productos parecidos, no resulta repetitivo gracias a una serie de aspectos interesantes. El más significativo: formas 3D bien definidas se mueven de forma muy aceptable en cualquier dirección sin necesidad de Pentium, como ocurría en «Wing Commander III», ya que con un DX2/66 basta.

Además, si bajamos el detalle gráfico, el juego va fluido hasta en un 486 normal. Es cierto que no tiene la riqueza y realización argumental del de Origin –las animaciones no pasan de normalitas–, pero su jugabilidad es extraordinaria. A ello contribuye la buena combinación que de arcade y simulador se realiza, junto con algunos toques de JDR en cuanto a las habilidades de pilotos y elección de naves. Por las características ya comentadas podemos afirmar que supera a muchos de sus predecesores, además de incorporar dos interesantes opciones. La primera es la posibilidad de ver la repetición de nuestras misiones como si de un vídeo se tratara; la segunda es que podemos escuchar nuestros CD audio mientras jugamos, aunque tendremos que intercambiarlos por el del juego cuando éste lo requiera.

Presentamos la versión 3.0 de

Los 20 Equipos ACB

PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

Basket Manager

Tácticas, Fichajes y Finanzas

Nuevas animaciones

Liga Regular y Play Offs ´95

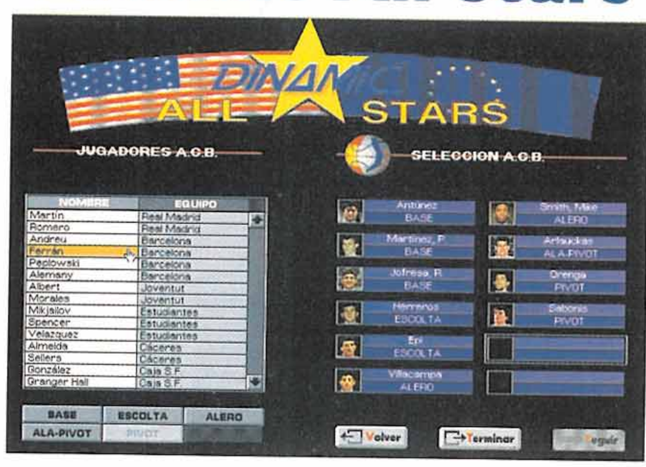
La Liga ACB al completo

Realidad Total



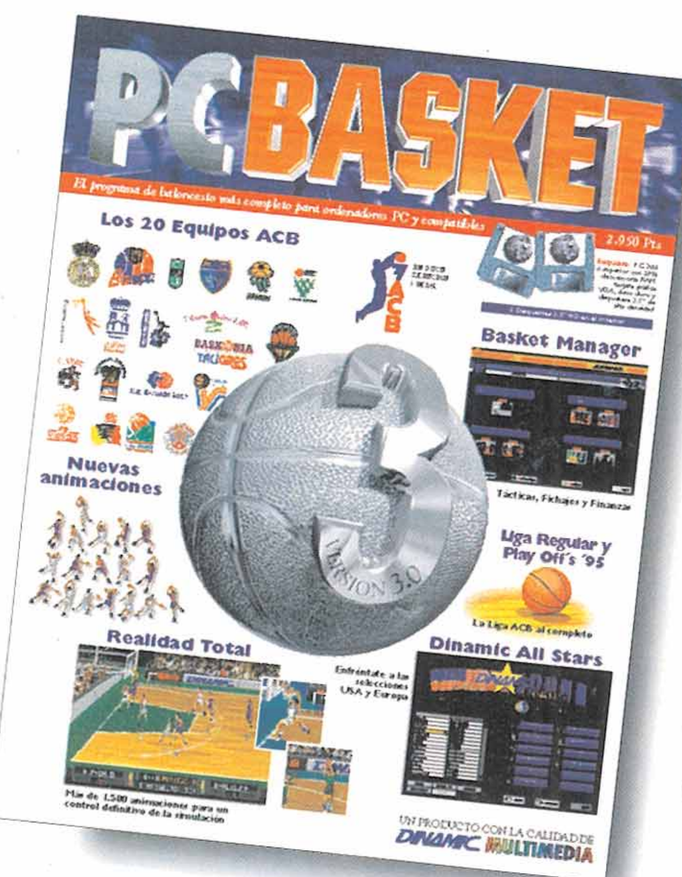
Más de 1.500 animaciones para un control definitivo de la simulación

Dinamic All Stars



Enfréntate a las selecciones USA y Europa

PCBASKET: Realidad Total.



- Base de datos con los 20 equipos de la ACB
- Estadísticas ACB: históricas y comparadas.
- Liga Regular + Play Offs ´95
- Basket Manager: tácticas, fichajes y finanzas.
- "Dinamic All Star": enfréntate a las grandes estrellas de USA y Europa.
- Realidad Total: más de 1.200 posiciones de animación, 5 nuevos tipos de Mate, ganchos, bandejas, repetición de jugadas, diferentes alturas y rasgos físicos de los jugadores.





- Ficha del jugador en la cancha
- Estadísticas acumuladas de los partidos simulados

Ya a la venta en quioscos y tiendas de informática por solo:



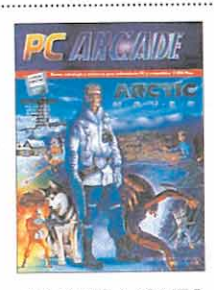
El catálogo de DINAMIC te garantiza la mejor relación calidad-precio del mercado



PC FÚTBOL 3.0



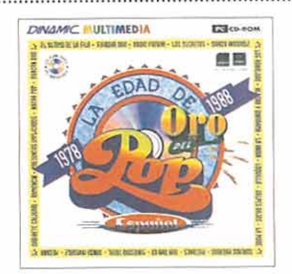
PC CALCIO



ARCTIC MOVES



CD BASKET



La Edad de Oro del Pop Español



La Obra de Velázquez

Teléfono Distribuidores (91) 654 61 75

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❑ PCBASKET 3.0 por sólo 2.950 pts.
- ❑ PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.
- ❑ PC CALCIO por sólo 2.500 pts.
- ❑ ARCTIC MOVES por sólo 1.950 pts.
- ❑ CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ❑ LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.
- ❑ LA OBRA DE VELAZQUEZ en CD-ROM para PC/Windows™ Y Apple Macintosh™ por sólo 4.950 pts.

Nombre..........
Apellidos..........
Dirección..........
Localidad..........Código postal..........
Provincia..........Teléfono(.......)..........
¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑
Firma:

MMania

F O R M A D E P A G O

- ❑ Contra reembolso
- ❑ Visa
- ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

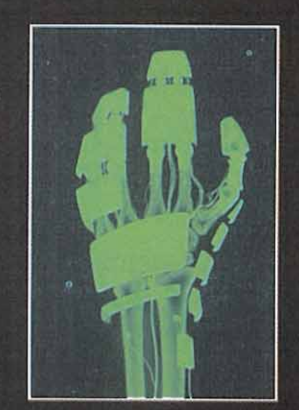
Tarjeta de crédito número..........
Nombre del titular..........
Fecha de caducidad..........

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:



Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

BIOFORGE



Ahora que todo ha terminado y los sucesos de Daedalus no son sino una horrible pesadilla, debo reconocer que aún no sé bien quien soy y desconozco cuál es mi verdadera identidad. Sé que fui un ser humano y recuerdo incluso el nombre y el aspecto físico que tenía por entonces, pero desde que ese odioso doctor Mastaba me convirtió en lo que soy ahora no he tenido un momento de paz. Este es el relato de mis aventuras, un relato que, aunque muchos se resistan a creer, os aseguro que es rigurosamente cierto.

MEMORIAS DE UN CYBORG

Los temblores de tierra que agitaban las paredes me despertaron y cuando abrí los ojos estaba sobre una especie de cama en lo que parecía ser una celda. Aunque mi mente se encontraba completamente en blanco, mis ojos parecían negarse a creer que el cuerpo que veían, mitad humano mitad mecánico, era el mío. En un arrebato de rabia ataqué al robot que me vigilaba y conseguí que se estrellara contra la barrera electrónica. Estaba de nuevo solo y, en mi cerebro sin recuerdos, hervía la obsesión de saber quién me había transformado en una criatura semimecánica.

Cogí un trozo de carne y un diario electrónico y al leerlo no conseguí recordar si había sido yo quien había escrito su contenido. Pero el ansia de libertad me dominaba y conseguí atravesar la celda aprovechando el corto espacio de tiempo en el que la barrera parpadeaba.

Me encontraba en una sala desde la que se accedía a cuatro celdas idénticas. Dos de ellas parecían inaccesibles y la otra, cuya barrera estaba también estropeada, se encontraba ocupada por una extraña criatura de color azul que había perdido un brazo al intentar escapar. Entré en la celda y, ante la negativa de la criatura a atender a razones, cogí todos los objetos a mi alcance (otro diario electrónico, una fotografía y un tenedor) y volví a salir lo más rápidamente posible.

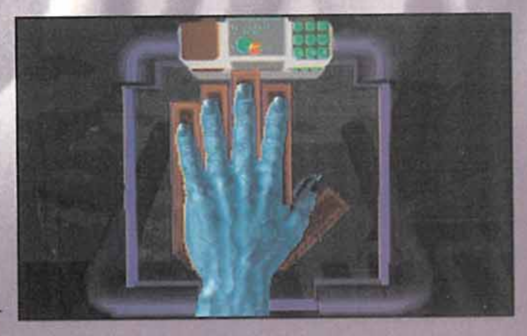
La foto era de una hermosa joven que no reconocí, y el diario explicaba que el ocupante de la celda se llamaba Caynan y había sido un guardia de ese lugar hasta que fue descubierto intentando ayudar a escapar a un prisionero, momento en el que fue encerrado en la celda y sometido a extraños experimentos.



Intenté, sin éxito, abrir la puerta principal, pero al intentarlo debí destruir algún circuito electrónico, ya que se produjo un chispazo en un panel cercano que conseguí abrir con ayuda del tenedor. El panel poseía un código de acceso que consistía en unir los dos puntos parpadeantes desplazando verticalmente los puntos luminosos y al resolverlo la puerta quedó definitivamente abierta.



Me encontraba en lo que parecía ser una sala de guardia abandonada, así que desactivé la alarma y utilicé los terminales de la pared del fondo para desactivar la barrera de la celda 4. A continuación, utilicé el terminal de mantenimiento para reparar todos los sistemas averiados y me dirigí a la celda 4, dentro de la cual encontré un robot inactivo y recogí una flauta y un nuevo diario electrónico.



Después de comprobar que sabía tocar la flauta, el diario resultó pertenecer a un tal Martic Dane, el cual explicaba que su nave había sido atacada por los Mondites y que la mayoría de la tripulación había sido ➤

eliminada durante el asalto. Pero algunos supervivientes fueron conducidos a la base de los Mondites en un planeta llamado Daedalus y sometidos a terribles experimentos médicos ordenados por el jefe de la base, un cirujano llamado doctor Mastaba. Caynan, el jefe de la guardia, había intentado ayudarle y le había dado su clave de acceso, pero ambos habían sido detenidos de nuevo.

Recogí el brazo del desdichado Caynan, regresé a la sala de guardia y coloqué el brazo cerca del sistema de reconocimiento de huellas que controlaba la apertura de la puerta. Desde el terminar que controlaba el movimiento del robot de la celda 4, activé el modo manual, lo conduje hasta la sala de guardia y manipulé su pinza mecánica para que cogiera el brazo y lo colocara sobre el lector del sistema de reconocimiento.

A continuación, utilicé el terminal de personal e introduje el código de Caynan (67879) para conseguir el permiso de acceso. Volví a manipular el robot para que dejara el brazo en el suelo, lo recogí y lo coloqué sobre el lector para abrir la puerta de la sala.

LUCHA ENTRE TITANES

Me encontraba en un pasillo en el que pronto observé la presencia de un ascensor, pero el gigantesco robot que patrullaba el pasillo comenzó a atacarme y lo único que conseguí fue esquivar sus disparos y alcanzar una sala situada en el extremo opuesto.

Me encontraba en lo que parecía ser una sala de hibernación en la que destacaban cuatro grandes cámaras, una de las cuales se encontraba abierta. Pulsé un botón rojo para abrir una compuerta circular e hice girar una rueda para liberar durante unos segundos una gran cantidad de agua procedente del reactor, pero la pérdida de líquido debió desestabilizar las funciones de la cámara y, pronto, un ordenador declaró el estado de emergencia.

Estaba utilizando el terminal para conocer datos sobre los ocupantes de las cámaras cuando la puerta de la cámara 1 saltó por los aires dejando libre a su ocupante, un gigantesco cyberaptor que se dirigió hacia mí dispuesto a atacarme. Pero luché contra él hasta dejarle muy atontado y, cuando comenzó a vagar desorientado por la sala, abrí rápidamente la compuerta y conseguí que cayera al vacío.

Los ruidos que se escuchaban procedentes del agujero parecían indicar que el cyberaptor estaba luchando con la criatura que había ocupado la cámara vacía, así que abrí de nuevo la rueda y el agua del reactor cayó sobre los luchadores. Cuando descendí por las escaleras, encontré a los dos monstruos paralizados durante su pelea, inofensivos pese a su fiero aspecto.

Recorrí una estrecha plataforma, atravesé el agujero de mi derecha y llegué al interior de la celda 2 donde, después de luchar con un guardián, me hice con un blaster.

Los ruidos que se escuchaban procedentes del agujero parecían indicar que el cyberaptor estaba luchando con la criatura que había ocupado la cámara vacía, así que abrí de nuevo la rueda y el agua del reactor cayó sobre los luchadores.

Regresé a la sala de hibernación y desde allí al pasillo principal, donde me dirigí rápidamente al ascensor y conseguí entrar en la cabina. Desde una esquina del ascensor, aprovechando la protección que me daban las paredes de la cabina, disparé repetidamente contra el gigantesco robot, hasta destruirlo.

ENCUENTRO CON EL DOCTOR MASTABA

Me encontraba en el segundo piso de la base y, dado que los niveles inferiores resultaban inaccesibles, sólamente podía acceder a los pisos entre 1 y 4. Me dirigí al primer piso, destruí con el blaster todos los pequeños robots guardianes y caminé hasta el otro extremo de la sala. Un guardián desarmado llamado Roland quedó aterrorizado al verme y bastó con que le golpeara una sóla vez para conseguir que activara el gigantesco cañón situado a su lado, así que me puse a los mandos del cañón y conseguí abatir dos grandes naves de los Mondites que pretendían aterrizar en la base.

Regresé al ascensor para dirigirme al piso 4, destruí a un robot similar al del segundo piso y, finalmente, me dirigí al tercer piso donde, tal como había hecho la primera vez, me escondí en una esquina de la cabina para poder abatir tranquilamente al nuevo robot guardián. Recorrí el pasillo y abrí la puerta de la izquierda para entrar a lo que parecía ser un quirófano.

El doctor Mastaba, el causante de todas mis desdichas, utilizó un controlador electrónico para someterme a su voluntad. Explicó que había demostrado ser el sujeto idóneo para sus experimentos en la búsqueda de una criatura perfecta que combinara lo mejor de la inteligencia humana con la potencia de un androide y que Dane, el antiguo ocupante de la celda 4 y colocado ahora en el centro del quirófano, iba a convertirse en una criatura idéntica a mí. Pero Dane gritó que jamás permitiría semejante atrocidad y después de un instante de confusión perdí el conocimiento.

Al despertar me encontraba en el mismo lugar, pero Mastaba había desaparecido. Dane me rogó que acabara con su vida para impedir que le convirtieran en un monstruo y al quitarle la batería implantada en su cuerpo puse fin a sus sufrimientos. Intercambié mi batería gastada con la de Dane, recogí un equipo médico que había sobre el suelo e investigué en los terminales para conocer datos sobre las actividades de Mastaba, pero parte de la información sobre los sujetos que habían intervenido en el proyecto era inaccesible y no pude averiguar casi nada.

EL REACTOR NUCLEAR

Abandoné el quirófano y, después de abrir la puerta del pasillo, llegué a la sala de control de la base. Destruí un guardián que me acusaba de ser el causante del fallo del reactor y leí su diario para averiguar datos sobre cierta clave de acceso.

Al entrar en una cabina, me coloqué automáticamente un traje espacial y utilicé ►



los terminales de un prototipo de caza de combate, llamado proyecto Icarus, para acceder al hangar donde se custodiaba el caza. Eliminé al soldado que lo vigilaba, recogí tanto un walkie-talkie como un curioso cubo de color blanco y descubrí que la batería del avión, colocada sobre su morro, estaba casi descargada y que si quería escapar de la base a bordo del caza tenía que encontrar una batería nueva. Cogí la batería del Icarus, la introduje en mi cuerpo y dejé la batería vieja al lado del avión.

Estaba regresando a la sala de control cuando alguien habló a traves del walkie-talkie. Una mujer llamada doctora Escher había sido atacada por Mastaba y encerrada en lo que parecía ser el interior de unas excavaciones arqueológicas realizadas junto a la base.

Utilicé todos los terminales de la sala de control y descubrí interesantes datos sobre el lugar en el que me encontraba. Al parecer, los Mondites habían interceptado una nave llamada Ambassadoria que, a su vez, había descubierto restos de una antigua raza llamada Phyxx que parecía proceder de una de las lunas de un planeta desconocido. Los Mondites se dirigieron a dicha luna, le pusieron el nombre de Daedalus, construyeron una base junto a un gigantesco lago de ácido y realizaron excavaciones para descubrir restos de dicha raza. El equipo de arqueólogos estaba dirigido por la doctora Escher y había encontrado restos casi intactos de una ciudad alienígena y algo que parecía ser un templo, pero su trabajo se vio pronto dificultado por Mastaba, que deseaba utilizar los descubrimientos sobre los Phyxx para sus siniestros experimentos.

Uno de los terminales era similar al de la sala de guardia y controlaba un robot de carga, así que lo utilicé para controlar el robot y conseguí que abandonara la sala, atravesara el pasillo, se introdujera en la sala del reactor y destruyera al robot que lo vigilaba. Y otro terminal explicaba las acciones a realizar si el reactor alcanzaba el estado crítico y daba su clave de acceso.

Entré en la sala del reactor, activé un estrecho puente luminoso y descubrí la presencia de un horrible alien junto al reactor, así que disparé varias veces contra él, retrocedí por el puente para que me siguiera y desactivé el puente cuando el alien se encontraba sobre él para hacerle caer al vacío. Sin perder un segundo, activé de nuevo el puente, desactivé las dos cargas de potencia del reactor e introduje el código 145 en el terminal. Aunque el reactor seguía inestable, al menos estaba momentáneamente tranquilo y no provocaría por el momento más temblores de tierra.

EL MONSTRUO DEL LAGO DE ÁCIDO

Debía dirigirme a las excavaciones para intentar encontrar a la doctora Escher, así que tomé el ascensor hasta el tercer piso y conseguí abrir la puerta que conducía al exterior iluminando todos los cuadros del panel, menos el del centro.

Tomé un pequeño ascensor, recorrí sin detenerme un largo pasillo protegido por robots, crucé un túnel y me dejé caer sobre unos enormes cubos de color oscuro colocados sobre el lago de ácido. Pasé de un cubo a otro hasta que no fue posible seguir avanzando y en ese momento utilicé el cubo blanco que había encontrado en el hangar para volar sobre el ácido hasta el próximo cubo oscuro. De esa manera, conseguí llegar de nuevo a tierra firme y alcancé lo que parecían ser los restos de una de las naves que había abatido con el cañón de la torre. Entré en los restos de la nave, recogí un nuevo equipo médico y, repentinamente, fui atacado por el capitán de la nave, que había sobrevivido al ataque y sabía que yo era el causante del mismo. Pero conseguí acabar con él y arrebatarle tanto una llave electrónica como una potente arma que no dudé en tomar a cambio del blaster.

La llave electrónica abría la puerta que conducía a la sala de misiles. El ordenador de la sala aún funcionaba, así que disparé uno de los misiles y la explosión atrajo la atención del gigantesco monstruo que habitaba en el lago de ácido, el cual abandonó la orilla para acercarse al punto del impacto. En el momento adecuado, disparé un segundo misil y la explosión alcanzó de lleno al monstruo, el cual quedó tendido sobre el lago.

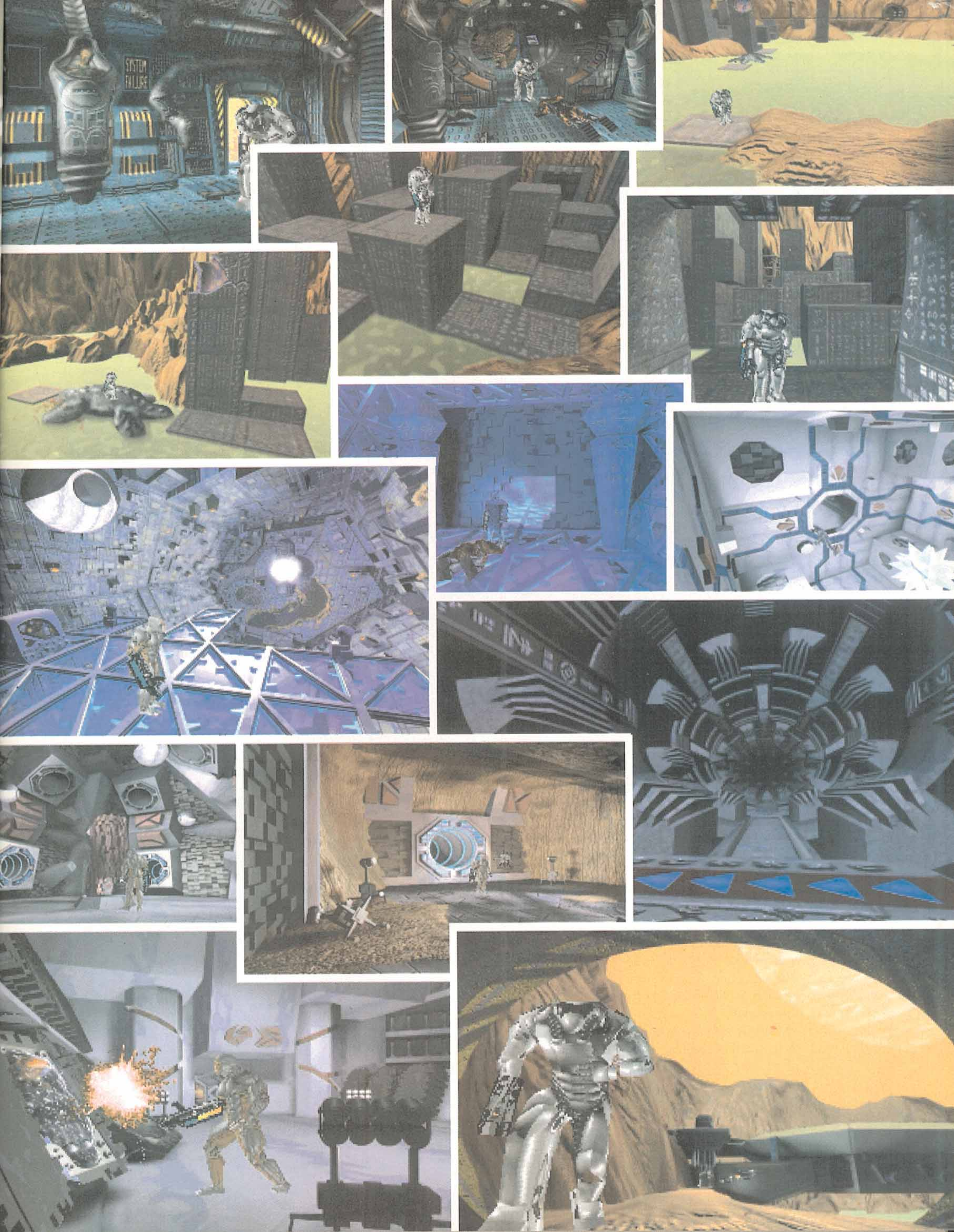
El doctor Mastaba, el causante de todas mis desdichas, utilizó un controlador electrónico para someterme a su voluntad y explicarme que era el sujeto idóneo para sus experimentos.

Salí de los restos de la nave y encontré una bomba a punto de explotar en el interior de un extraño tubo metálico, así que dejé el arma en el suelo, caminé rápidamente hasta la orilla y utilicé el cubo blanco para atravesar el lago. Caminé sobre el cadáver del monstruo y seguí utilizando el cubo blanco y caminando entre los bloques hasta llegar a la plataforma que rodeaba el lago. Sin perder un momento, entré en el túnel, dejé la bomba junto a la compuerta y salí de nuevo al exterior para evitar ser alcanzado por la explosión.

LA DOCTORA ESCHER

Regresé a los restos de la nave para recuperar mi arma, volví al túnel y descubrí que la explosión había reducido la compuerta a un montón de hierros retorcidos. Me encontraba en el interior de las excavaciones y pronto descubrí a una mujer herida que no podía ser otra que la doctora Escher, así que eliminé al monstruo que la vigilaba y alivié sus heridas con ayuda del equipo médico. Escher reconoció que la ciudad que había descubierto iba a convertirse en su tumba y me entregó un traductor con el encargo de que fuera con él al lugar que ella llamaba el templo alienígena.

En la próxima habitación, fui repentinamente atacado por el monstruo que creía haber eliminado en la sala del reactor, pero le golpeé varias veces y conseguí hacerlo huir. Abrí la puerta de lo que parecía ►


SYSTEM FAILURE

ser un sarcófago que conservaba los restos de un alienígena, desactivé el sistema de acceso, consiguiendo que el diamante inferior contuviera la misma combinación de colores que el superior y recogí un extraño talismán.
De regreso a la sala donde yacía la doctora Escher, vi al monstruo introducirse por un conducto de la pared, así que utilicé el talismán junto al tubo y conseguí activarlo e introducirme por él.
Había llegado a una sala con cuatro tubos y un pilar en el centro que permitía el acceso a una especie de teclado alienígena. Utilizando los símbolos 4-5-8 –numerándolos de izquierda a derecha y de arriba abajo– conseguí activar otro de los tubos y llegar a un extraño lugar sin gravedad, donde disparé en el momento adecuado mi arma para conseguir un efecto de retroceso que me ayudó a entrar por el agujero opuesto.

CONTACTO CON LOS PHYXX

Me encontraba en una sala con el suelo de cristal desde la cual se contemplaba la hermosa ciudad de los Phyxx, pero de repente el monstruo de la sala del reactor apareció por tercera vez revestido por una extraña armadura reflectante. Teniendo cuidado con los paneles flojos del suelo, me lancé a un nuevo combate cuerpo a cuerpo contra el monstruo, y esta vez, después de hacerle caer un elevado número de veces, conseguí eliminarle definitivamente. Cogí el objeto que le proporcionaba la armadura, un cubo reflectivo, y lo utilicé para atravesar la barrera invisible colocada en la puerta.
Me encontraba en una nueva sala con un terminal de ordenador que me permitió restablecer el suministro de energía resolviendo una curiosa prueba: debía rellenar de color los hexágonos oscuros eligiendo una de las seis direcciones posibles, pero debía tener en cuenta que los iconos funcionaban una vez en la dirección que indicaban y otra vez en la dirección opuesta.
Resuelta la prueba, recibí la inesperada visita de Gen, el patriarca de los Phyxx y líder de los escasos habitantes de la ciudad. Gen me explicó que el reactor de la base iba a destruir el satélite dentro de poco y que había decidido escapar con los de su raza y buscar un nuevo mundo, pero antes era preciso limpiar de obstáculos el anillo de gravedad. Gen me entregó una batería de gran potencia que introduje en mi cuerpo cibernético y me permitió cargar el arma que Mastaba había introducido dentro.
Regresé a la sala de los cuatro tubos, utilicé la secuencia 3-4 del pilar central y entré por el nuevo tubo para llegar al anillo de gravedad. Con ayuda de las flechas colocadas sobre el suelo conseguí hacer girar los anillos partiendo del más exterior para hacer coincidir las líneas azules en la parte inferior. El centro del anillo se abrió y todas las rocas salieron despedidas.
Volví a la sala central y utilicé la combinación 3-4-8 para activar el último tubo que quedaba, pero no conseguí entrar por él. Así que, activé un monitor colocado a su derecha y descubrí que dos marines habían entrado en el tiempo alien. Utilicé uno de los interruptores para elevar la esfera del agujero central y, cuando uno de los marines intentaba descubrir lo que ocurría, la hice bajar de nuevo provocándole una horrible muerte. Elevé de nuevo la esfera, pero inesperadamente el marine superviviente lanzó una granada por el agujero de los anillos que llegó hasta la sala en la que estaba, así que recogí la granada antes de explotar y la lancé de vuelta a través del tubo.
Regresé al lugar donde había dejado a la doctora Escher y descubrí que no estaba, ya que al parecer los Mondites se la habían llevado y habían sellado la entrada para impedirme escapar. Destruí un robot enemigo, cogí un diario abandonado por la doctora, lo leí para averiguar su clave de acceso, regresé a la habitación de los cuatro tubos, me coloqué la armadura proporcionada por el cubo reflectivo y utilicé el tubo situado junto al monitor para abandonar la ciudad alienígena.

Una mujer, llamada doctora Escher, había sido atacada por Mastaba y encerrada en lo que parecía ser el interior de unas excavaciones arqueológicas realizadas junto a la base.

ESCAPE DE DAEDALUS

Utilicé el traductor que me había dado la doctora para descifrar los textos escritos en las tres paredes del templo y regresé a la plataforma que rodeada el lago de ácido. Dos marines intentaron sin éxito detenerme y alcancé el largo pasillo de acceso justo en el momento en el que Mastaba abandonaba el satélite a bordo de una enorme nave y amenazaba con utilizar a la doctora Escher para continuar sus siniestros experimentos. Esquivé los disparos realizados desde la nave y alcancé el ascensor, pero no pude evitar que Mastaba huyera.
Debía alcanzar cuanto antes el centro de control, así que eliminé un nuevo enemigo, recogí su diario para averiguar la nueva programación de la puerta de entrada a la base y conseguí desactivar dicha puerta iluminando los tres cuadros superiores y los tres inferiores del panel.
Cogí el ascensor hasta el tercer piso, destruí al último guardián, entré en el quirófano y utilicé el código 36528 en el terminal para acceder a los datos reservados y conocer el nombre y aspecto físico del ser humano que había sido yo antes de la operación.
Mastaba había huido, pero mi libertad estaba muy próxima. Bajé al hangar del Icarus, intercambié la batería que me había dado el jefe de los Phyxx por la que había dejado allí en mi anterior visita y coloqué la batería alienígena en el caza. La nave despegó del hangar y se reunió con las cuatro naves que llevaban en su interior a los últimos miembros de los Phyxx, la raza que había habitado en paz el satélite hace miles de años. Justo a tiempo, porque el reactor de la base alcanzó finalmente el estado crítico y el mundo conocido como Daedalus pereció víctima de una explosión. A bordo de cinco naves, una criatura, mitad hombre y mitad máquina, y los supervivientes de una antigua raza, víctimas de los sueños de un cirujano loco, surcaban el espacio en busca de un lugar donde vivir.

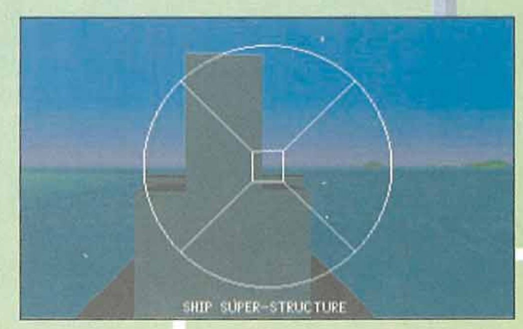
P.J.R.

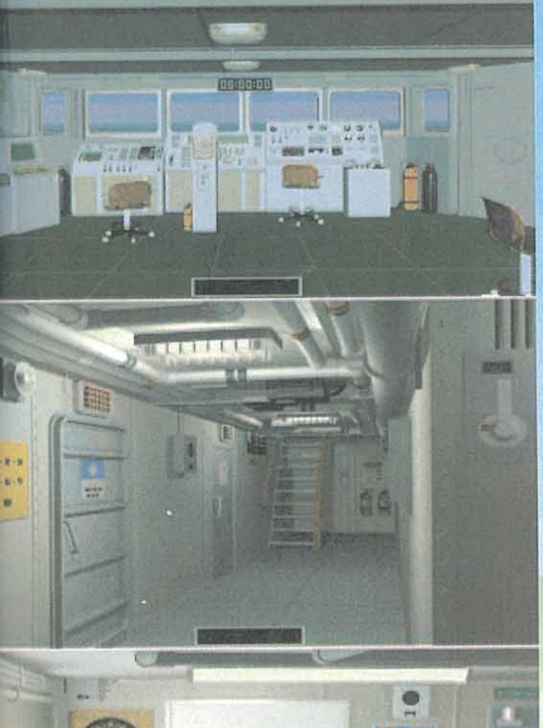
KA-50 HOKUM

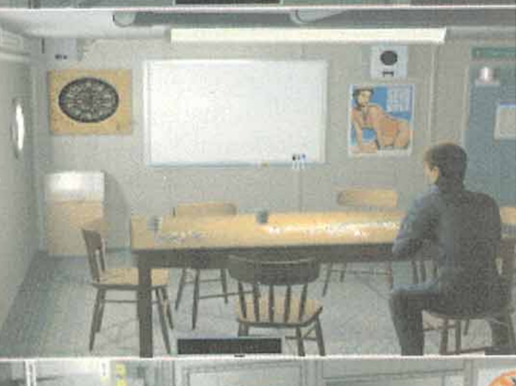
UN RUMOR ESCALOFRIANTE

¡¡"HOKUM"!! Tan sólo el sonido de esta palabra ya produce inquietud y un poco de miedo. ¡¡"HOKUM"!!, suena como un hechizo mágico destructor de fortalezas o como el nombre de algún tipo de animal mitológico que escupiera fuego. Y en realidad es algo bastante más sencillo, pero mucho peor que todo eso. "HOKUM" es la denominación que la OTAN dio al helicóptero de ataque ruso KAMOV K.A.-50, y os podemos asegurar que este aparato es el sistema de armas de vuelo vertical más contundente y demoledor que se ha inventado jamás y sus potenciales víctimas no sólo deberán echarse a temblar al oír su nombre, sino que –si son listos– deberán ocultarse bajo tierra nada más oír el zumbido de sus rotores acercándose.







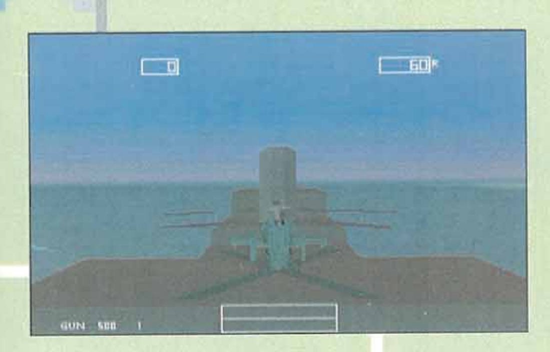




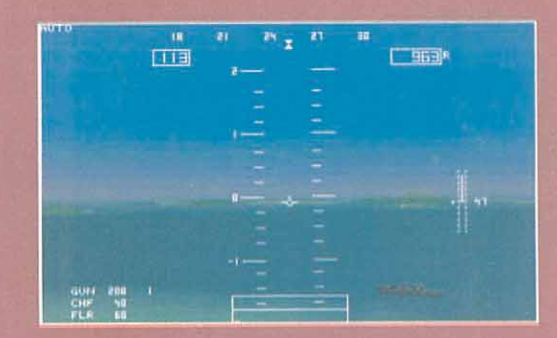
El "HOKUM" sorprende desde cualquier punto de vista. Bajito, hocicudo, alargado y decididamente feo –si algunos pensábais que el AH-64 "APACHE" americano no es un helicóptero bonito, esperad a ver el "HOKUM"... ¡es horrible!– sin embargo está dotado de todos los avances tecnológicos disponibles en materia de armamento y aviónica. Desde su peculiar sistema de doble rotor principal, que elimina la necesidad de un rotor de cola y convierte el manejo del aparato en algo casi tan fácil como volar una avioneta, hasta sus blindajes especiales de titanio y fibra de carbono capaces soportar impactos directos de fuego antiaéreo de hasta 20 milímetros, pasando por un revolucionario sistema de expulsión instantánea de los rotores que permite al piloto poder usar un asiento eyectable como el de los aviones y que acaba de una vez por todas con la pesadilla de los pilotos de helicóptero militar que no pueden saltar del aparato si este es derribado o van a estrellarse. Todo esto sin mencionar los sistemas infrarrojos de visión nocturna, los sofisticados radares y la enorme cantidad de cohetes, misiles y cañones de alto calibre que puede cargar.

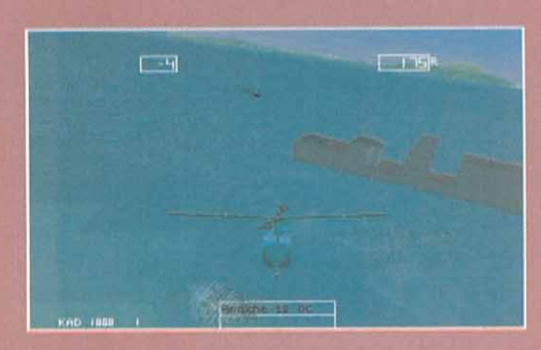
Realmente, la palabra "HOKUM" significa algo imaginario o que no es más que un rumor y es un apodo que le viene como anillo al dedo a este helicóptero, porque cuando hace seis años se empezaron a conocer en occidente los primeros rumores de su existencia, los especialistas de armamento de EE.UU. decían que semejante aparato no podía existir y que toda la información que llegaba de él no eran más que eso, rumores sin fundamento. Y, sin embargo, se equivocaban, y por primera vez los rusos sorprendieron al mundo desarrollando un helicóptero de ataque capaz de dejar en mantillas al tan temido APACHE americano y al que sólo podrá igualar el "COMANCHE" el día que exista de verdad.

¡¡HOKUM!!; Un nombre mágico sin duda, y para nosotros viene de la mano de Virgin junto con otros tres helicópteros de combate, más en el último producto de los creadores del soberbio AV8B "Harrier Assault". «KA-50 HOKUM» es el juego que este mes os traemos a estas páginas y creer que hemos disfrutado de una forma muy salvaje probándolo para vosotros. Atrás han quedado los días del «GUNSHIP 2000» de Microprose y del «COMANCHE» de Novalogic. Muy pocas casas de software hacen simuladores de vuelo de helicópteros de gran calidad y, hoy por hoy, «KA-50 HOKUM» es sin duda el mejor de su género. Lo malo es que la corona le será arrebatada dentro de muy poco, cuando aparezca el deslumbrante «APACHE LONGBOW» de Digital Integration, que ya está anunciándose como la ►











CONSEJOS Y TRUCOS

1.- Aprende a usar la opción del sistema de tiro guiado por tu casco. Con él te será mas fácil hacer puntería mientras el helicóptero mantiene un vuelo estacionario. Los misiles TOW sólo pueden dispararse con este sistema.

2.- Acuérdate de dar a tu barco rumbos de aproximación a las islas, así, si lo atacan, o si tienes que regresar de una misión con tu helicóptero tocado, el barco estará más cerca y no tendrás que invertir mucho tiempo en el regreso, y sobre todo, no gastarás combustible.

3.- Si quieres triunfar rápido, diseña tú mismo las cuatro misiones que el ordenador puede manejar a la vez, y haz que sean complementarias las unas a las otras, para que así puedas limpiar una zona grande de un solo plumazo.

4.- Recuerda que tanto el Lynx, como el Hip son helicópteros muy pesados, nada recomendables para el combate aire-aire. Utilízalos sólo para hacer grandes ataques al suelo, para así hacer el mayor daño posible. Los otros dos helicópteros, el Hokum y el Cobra, puedes emplearlos en misiones bien de ataque a suelo o como escolta del Lynx o el Hip.

5.- Recuerda que el Hokum tiene el asiento eyectable. Si te ves en apuros, úsalo.
Pero ten siempre presente que sólo tienes ocho helicópteros, sólo ocho...

gran revelación... Pero no adelantemos acontecimientos, a «HOKUM» todavía le quedan varios meses de reinado y a todos los fanáticos de los simuladores de combate de helicópteros os recomendamos que lo voléis y lo juguéis una y otra vez, ya que, con su esquema, siempre cambiante de crear misiones, siempre os sorprenderá con algo nuevo.

CURIOSO JUEGO

El simulador de vuelo de combate que os presentamos este mes tiene algo de curioso..., algo de edad..., y por supuesto algo de acción, tiros, fuego, acrobacias y demás cosas que uno se encuentra en un simulador de combate.

Suponemos que os preguntaréis qué tiene de curioso un simulador de combate aéreo que no sepáis ya. Pues bien, este juego tiene de curioso que, además de ser un simulador de vuelo de helicópteros, nos presenta la posibilidad de volar uno de los mejores helicópteros de combate del mundo, si acaso no es el mejor. Curioso porque el planteamiento clásico de combate militar entre dos ejércitos desaparece para desarrollar un planteamiento nuevo. Por supuesto, nosotros somos los "buenos" y, por supuesto, nos pegamos con los "malos", pero es que los malos en esta ocasión son... ¡piratas!... sí, sí, piratas en el mar de China que aterrorizan a todos los barcos que lo atraviesan, y que sin ningún problema saquean y destrozan. Pues bien, nosotros somos los "antipiratas" que han contratado las empresas de transportes marítimos para eliminar a esta escoria que asola los mares de China, para darles mucha, mucha caña.

¿Algo de edad?... os preguntaréis también; pues sí, algo de edad, porque «KA-50 HOKUM», lamentablemente, ha nacido tarde. Ha nacido tarde porque los muchachos de Virgin tenían pensado haberlo sacado al mercado en Febrero de 1994, y eso es mucho, mucho tiempo pasado. No sabemos la razón de su extenso retraso, pero en el mundo de la informática, y sobre todo en el mundillo de los juegos de ordenador, los que no corren, vuelan y el tiempo no perdona ni a los mejores. Aquí, la evolución, las mejoras, el "¿quieres más?... pues toma más..." ocurren a velocidades tan vertiginosas que para cuando «KA-50 HOKUM» ha salido al mercado, su concepto de simulador de vuelo de última generación está un poco pasado de moda.

Pero cuidado, esto de que sea algo viejo en su concepción no significa que el juego sea malo, al contrario, dentro de los simuladores de helicópteros de combate, hasta la fecha es lo mejor que hay, y seguro que nos







ofrecerá grandes ratos de tensión y diversión al frente de nuestro ordenador. Es más, si hubiese salido al mercado cuando estaba previsto, hubiese sido todo un bombazo de técnica de programación al poder jugar dos personas estableciendo un combate entre ambos y poder pilotar cada uno un helicóptero distinto en el mismo escenario, y un gran avance en calidad gráfica, pues utiliza técnicas de mapeado de texturas basadas en modelos reales, con el terreno y el cielo representados por sombreados de Gouraud.

Así es que no os desaniméis, y volar con «HOKUM» es una experiencia siempre gratificante que, además para los más viciosos y fanáticos de los simuladores de combate aéreo, no puede faltar en su colección.

LOS OTROS PROTAGONISTAS

Con respecto al "HOKUM", salta a la vista que podríamos comentar tantas cosas que este artículo no se acabaría nunca. Por esta causa y por que lo expuesto anteriormente es lo bastante evidente como para definir el poderío y la maestría de este especialista en el combate, ya no vamos a decir nada más. Sólo está en vuestras manos el sacar el máximo partido a esta maravilla volante, y destruir con al mayor número de oponentes. Los otros tres helicópteros que se contemplan son el Bell AH-1W "Cobra", el Westland Army "Lynx", y el Mil Hi-8 "Hip".

El "Cobra" es uno de los helicópteros de combate de aspecto mas amenazador y terroríficos que existen, además de tener un historial impresionante, habiendo participado en innumerables conflictos en Asia.

Es tal el poderío y la capacidad de fuego que despliega este pequeño helicóptero, que los soldados vietnamitas lo llamaban "la caja de Pandora" –recurrid a la mitología griega y leed algo sobre Pandora y su caja, esto os aclarará el por qué del miedo que tenía el vietcong a este helicóptero–.

El diseño del "Cobra" no tiene igual dentro de los helicópteros de combate. Su figura, tan afilada y estilizada, le proporciona un coeficiente muy bajo de resistencia al aire ,y lo que es más importante, hace que su imagen al radar sea casi invisible, y sólo se sepa de su presencia cuando está tan encima que ya no de tiempo a nada... Un armamento muy parecido al del "HOKUM" y una gran velocidad y maniobrabilidad, hacen del "Cobra" un excelente arma de combate aéreo, con unas prestaciones excelentes para el combate aire-aire, sin olvidar que un helicóptero esta fundamentalmente para "barrer" el suelo de cualquier molestia y, por supuesto, lo hace muy bien.

El "Lynx" es más bien un transporte de tropas que un helicóptero de combate, y aunque pude desplegar un fuerte potencial de fuego como cañonero sobre tierra, no es muy recomendable usarlo en el combate aire-aire. A parte de eso, es un aparato rápido y muy maniobrable a pesar de su tamaño, y tiene una gran capacidad para volar tanques, cosa que demostró en la guerra de las Malvinas, y en la guerra del Golfo.

El "Hip" es un helicóptero de creación rusa. Concebido como un transporte de tropas, se ha reconvertido como cañonero al igual que su hermano "yankee" el "Lynx". Es uno de los helicópteros rusos más conocidos, y ha tomado parte en múltiples conflictos, como la guerra de Afganistán. Su mayor excelencia en el combate es la capacidad como vehículo de apoyo, ya que pude llevar una asombrosa cantidad de armas fijas que hacen de él una máquina devastadora.

CURIOSO ARGUMENTO: GUERRA A LOS PIRATAS

Todos los días, en el mar de China meridional, hasta 200 barcos aminoran la marcha a tan sólo 15 nudos para pasar por calles marinas de una milla de ancho... con lo que son un blanco fácil de los ataques de los piratas. A veces, se pierden vidas y, en



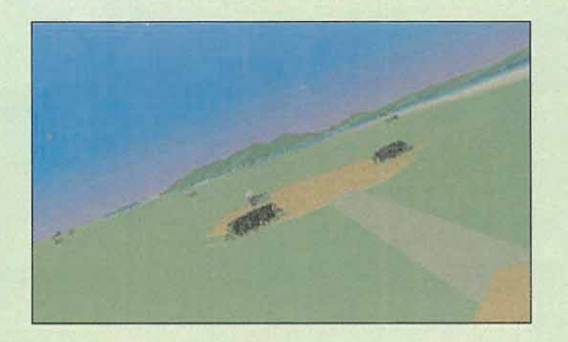
algunas ocasiones, hasta los barcos saqueados son hundidos. Este tema tan espinoso ha dado lugar a congresos centrados exclusivamente en buscar una solución.
Seguro que estáis pensando que por qué no se encarga el ejército chino de limpiar estas zonas de piratas. Pues bien, esto no es tan fácil, debido a que el mar del sureste de Asia está dividido en múltiples jurisdicciones con límites imposibles de cruzar debido a una férrea disciplina legislativa.
Así, está claro que son las grandes empresas las que tienen que buscarse la vida para evitar las fuertes pérdidas generadas por el pirateo. Algunas de estas empresas están dispuestas a invertir grandes sumas de dinero en contratar compañías de mercenarios para que protejan los barcos, la mercancía, la tripulación y, sobre todo, para eliminar a toda esa escoria que asola los mares de China.
En este momento es cuando entramos en acción, como comandante de un grupo de mercenarios fuertemente equipados, con un barco, y una flota de ocho helicópteros (dos de cada), tienes la obligación de patrullar por una zona de 75.000 Km2, y eliminar las fuerzas que dominan las islas Anambas, en el archipiélago de Indonesia.

LAS MISIONES

«KA-50 "HOKUM"» sólo tiene una campaña completa para realizar, con un objetivo muy definido. Tendremos que librar distintas batallas isla por isla hasta, finalmente, destruir el cuartel general del enemigo situado en el extremo más alejado del archipiélago y exterminar definitivamente a los piratas del Mar de China. Para ello, dispondremos de un magnífico sistema de planificación de batallas que nos permitirá definir una por una todas las acciones bélicas necesarias para lograr nuestro objetivo, pudiendo determinar desde el tipo de helicóptero que emplearemos, hasta dónde queremos que nuestro barco base se sitúe cada vez.

Si lo que nos interesa es nada más que volar los helicópteros, podremos dejar que el ordenador diseñe y planifique las misiones. Pero, aunque en un principio parece que lo estamos haciendo bien, más tarde comprobaremos que el ordenador de abordo no es tan listo como parece y las cosas acabarán poniéndose muy difíciles para nosotros, por lo cual es aconsejable tomar las riendas desde el principio y decidir nosotros mismos la estrategia a seguir. Esta particularidad del juego hace que, aunque el escenario sea siempre el mismo, la variedad de misiones sea prácticamente infinita, pudiendo empezar la misma guerra una y otra vez con distintos enfoques y resultados.
El planificador de misiones de «KA-50 "HOKUM"» permite que podamos tener simultáneamente en el aire hasta cuatro helicópteros distintos realizando misiones diferentes y nos dejará saltar de los mandos de uno a otro con total libertad, por lo que siempre podremos estar en el calor de las batallas, mientras el piloto automático se encarga de volar las partes aburridas.
Incluso podremos tomar el control de la





ametralladora antiaérea de nuestro barco si éste es atacado por los helicópteros del enemigo –curiosamente, esta vez el "malo" es el AH64 "APACHE"–.
Sólo hay una manera de acabar bien la partida; eliminando totalmente las defensas e instalaciones del enemigo. Pero, sin embargo, hay varias circunstancias que harán que la perdamos irremisiblemente. Por ejemplo: no importa lo duro que estemos atizando a los piratas, si perdemos nuestros ocho helicópteros habremos fracasado –no hay repuestos que valgan en este juego– o si los convoyes de barcos que debemos proteger son atacados con éxito, también se acabó lo que se daba.
Este esquema de misiones que, aparentemente, es tan variado y promete tantas horas de diversión, a la larga es el principal punto negro de esta simulación, pues no importa qué helicóptero elijamos o qué base enemiga queramos atacar, al final todas son sorprendentemente iguales y los helicópteros se comportan todos de forma muy parecida –debido a la poca calidad de los escenarios terrestres– de manera que al final nos da siempre la sensación de estar repitiendo una y otra vez la misma misión.

EN RESUMEN

Curiosos juego, argumento, helicóptero y planteamiento para un simulador de vuelo original y muy cuidado, pero que ha nacido tarde y no puede evitar parecer un poco anticuado en su aspecto gráfico. Es el mejor de su género, pero no como simulador de vuelo ni el más avanzado. Es entretenido y original y gustará mucho a los fanáticos del género... hasta que aparezca algo mejor.
Habrá que estar muy atentos porque el 95 parece el año de los buenos simuladores. «KA-50 "HOKUM"» es el primero en aterrizar, pero ya hay otros como «APACHE LONGBOW» anunciando sus virtudes. Pero claro, es sólo un rumor...

G.C.D.



Código Secreto

ULTIMA VII (PC)



Y nos diréis, "¡hombre, por fin un truco espléndido y maravilloso para «Ultima VII» que nos sacará de ese pozo sin fondo en el que habíamos caído!". Pues sí, y los "culpables" son dos lectores de Sestao (Bizkaia) –bonito lugar, pardiez–, llamados Eneko y "Avatar" –mire usted por donde, acabamos de descubrir el lugar en el que Richard Garriott fichó a su héroe, tras locas y salvajes noches de alcohol y desenfreno por los tugurios de Sestao. Si, al final, de todo se entera uno...–.

Bueno, no empecemos a divagar como de costumbre. Pues la cosa va de que estos dos astutos amigos afirman –y transcribimos literalmente–: "... de tanto jugar al maravilloso «Ultima VII» hemos descubierto un truco espléndido que funciona a la perfección... Si en el establo de Trinsic ponemos un montón de cajas, a modo de escalera, subimos por ellas hasta el tejado y pasamos por detrás de la chimenea, de pronto ¡plaff!, nos teletransportamos hasta una cueva, en la que se encuentran un montón de teletransportes con los que podremos conseguir todo lo necesario para acabar el juego, es decir, la jaula de almas, el prisma, la esfera y miles de cosas más, como el libro de hechizos con todos estos, cien reactivos de cada uno, y ocho estupendas armaduras mágicas, con sus respectivas armas y escudos."

Anda que, poco contentos que os acabáis de poner, ¿eh? Casi nada, todo al alcance de vuestra mano, como el que no quiere la cosa. Pues ya sabéis, las gracias –ya pueden ser efusivas– a Eneko y el misterioso "Avatar". Y, como siempre, si no os funciona, también las culpas a ellos... (que no, que es broma).

ELVIRA II (PC, AMIGA)



¿Quién es? ¿Quién nos ha vuelto a escribir desde Sevilla? ¡Sí, es él! ¡COV, el único y genuino! –lo ves, hombre de poca fe, ves cómo no nos habíamos olvidado de ti, ni habíamos perdido tu carta. Si todo llega en esta vida, y si no hemos hablado antes de tu truco es porque no podíamos. No nos caben todos los que nos enviáis, pecadores–.

Y bien, ¿estáis ansiosos por saber de que va este truquillo para «Elvira II»? Pues la cosa es, poco más o menos, como sigue... Y no os despistéis que ya sabéis que lo decimos sólo una vez.

El coleguilla COV nos cuenta que haciendo esto, se puede conseguir con suma facilidad, el máximo nivel, y poner nuestros puntos de experiencia a tope. ¿Cómo? Pues así. Una vez preparado el veneno para los pirañas de la pecera, y vertido en la misma, se puede alcanzar la llave que hay en su interior. Tan sencilla acción ya supone un notable incremento de puntos. ¿OK? ¿Todo bien? Estupendo.

Pues una vez la llave en el inventario –¿dónde, si no?–, pinchad con el ratón sobre ella, tal y como si la fuérais a coger, lo que os dará más puntos.

Tan tonta acción (con perdón), repetida hasta la saciedad –sí, puede resultar aburrido, pero, el que algo quiere...–, puede haceros llegar hasta el nivel 10, con el máximo de experiencia y, como dice COV, "después no habrá bicho que se os ponga chulo. Un saludo para ALP".

Esto último del saludo nos deja algo pasmados, por lo enigmático, pero nosotros lo pasamos y ya está. Apañado.

```
REM CARGADOR 'MYSTIC TOWERS' (PC) - T. V.
DIM C(174): DEF FNU = (UCASE$(V$) = "N"): CH& = 0: N$ = "MT.COM"
FOR I = 0 TO 173: READ V$: C(I) = VAL("&H" + V$): CH& = CH& + C(I) * (I + 1)
NEXT: IF CH& <> 1229074 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATA !!": END
INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) "; V$: I = &H1C: J = 4: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "ENERGIA INFINITA (S/N) "; V$: I = &H22: J = 3: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "COMIDA INFINITA (S/N) "; V$: I = &H27: J = 8: IF FNU THEN GOSUB NO
INPUT "AGUA INFINITA (S/N) "; V$: I = &H31: J = 8: IF FNU THEN GOSUB NO
OPEN "R", 1, N$, 1: FIELD #1, 1 AS V1$
FOR I = 0 TO 173: LSET V1$ = CHR$(C(I)): PUT #1, I + 1: NEXT: CLOSE 1
PRINT "OK. Ejecuta el fichero "; N$; " para activar el cargador.": PRINT
PRINT "NOTA: para otras opciones, usa el truco indicado en el manual.": END
NO: C(I) = &HEB: C(I + 1) = J: RETURN
DATA EB,4B,90,FA,50,1E,57,55,8B,EC,8B,7E,8,8B,46,A,81,C7,F7,33,8E,D8,81,3D,FF
DATA E,75,1F,C7,6,A6,9A,EB,2,C6,6,98,9,0,C6,6,7E,9,0,C6,6,83,9,20,C6,6,8B,9,0
DATA C6,6,90,9,20,5D,5F,1F,58,FB,2E,FF,2E,45,1,0,0,0,0,4D,59,53,54,B8,10,35,CD
DATA 21,26,8B,47,46,2B,6,49,1,75,2,CD,21,1E,2E,89,1E,45,1,2E,8C,6,47,1,BA,3,1
DATA E,1F,B8,10,25,CD,21,1F,BA,88,1,B8,0,9,CD,21,BA,5D,1,B1,4,D3,FA,B8,0,31,CD
DATA 21,43,61,72,67,61,64,6F,72,20,4D,59,53,54,49,43,20,54,4F,57,45,52,53,20
DATA 69,6E,73,74,61,6C,61,64,6F,2E,2E,2E,A,D,24
```

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis enviarnos una carta a :

Código Secreto

MICROMANÍA
C/CIRUELOS 4
28700 SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
MADRID

No olvidéis indicar en el sobre sección **CÓDIGO SECRETO**

CYBERIA

La historia del futuro

El héroe ha muerto. Casi nadie se acuerda de su nombre; todos los habitantes de la Tierra lo conocían por su apodo: "El héroe". Un sobrenombre ganado con justicia, pues fue él, cinco mil años después de que lo hiciera Jesucristo, quien salvó a nuestro mundo del Apocalipsis. Le ofrecieron millones de créditos por publicar su diario, pero siempre quiso dejármelo como el más preciado tesoro de su herencia. A los cien años, le ha llegado un merecido eterno descanso, al que nunca temió. Y según los deseos expresados en su testamento, ha llegado la hora de que yo, su hijo, desvele el secreto más esperado de nuestra era; la narración, punto por punto, de su aventura.

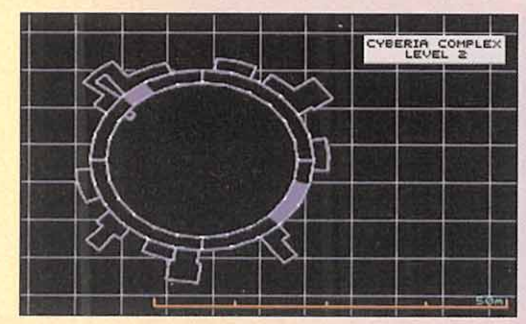


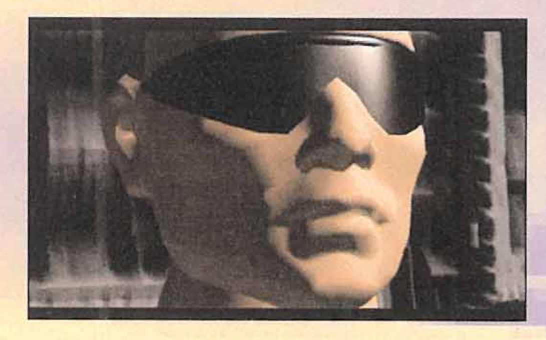
La verdad es que no sé muy bien si estoy capacitado para la difícil misión que mi padre me ha encomendado. Siempre fue demasiado optimista acerca de mis posibilidades. Pero voy a intentarlo. Sé que me dispongo a escribir parte de la historia de la nueva era. Un libro que será leído y estudiado durante generaciones, como en su día ocurrió con la sagrada Biblia. Para los lectores del futuro, trataré en primer lugar de situar el contexto social, es decir, cómo era nuestra sociedad. Tras el colapso económico mundial, comenzó a forjarse un nuevo mundo que alcanzó el nivel de lo perfecto. Las fronteras entre los antiguos países habían desaparecido y la tierra era una única y gigantesca nación. Las religiones desaparecieron casi en su totalidad, con lo que las guerras disminuyeron notablemente. Todo era controlado por los ordenadores, nació la era cibernética. El hombre vivía en una paz nunca conocida hasta entonces. Pero como el mal no puede ser nunca destruido en su totalidad, toda la escoria de la humanidad se unió en grandes cárteles del crimen que, ante la estrepitosa caída de los negocios del tráfico de armas, el narcotráfico y la prostitución, estuvieron a punto de desaparecer para siempre. Entonces fue cuando llegó a la sede central de la Alianza del Mundo Libre el comunicado del terror: los cárteles habían construido un arma de destrucción masiva que amenazaban con utilizar si no se accedía a pagarles una inaceptable suma de dinero. Como prueba de la existencia del arma nos devolvieron con vida al agente especial infiltrado en el cártel, portando los planos de la creación del demonio.

Nuestros científicos no tardaron en confirmar la posibilidad de su existencia real. La Alianza podía hacer frente al pago exigido por los criminales, pero a riesgo de desencadenar una crisis económica mundial similar a la del siglo XX, con lo que volverían las guerras y la decadencia de la sociedad. Por ello, se decidió que lo primero sería, aprovechando el plazo de tres meses dado por los cárteles, intentar destruir el arma. Lógicamente, un ataque a gran escala era inviable, pues el enemigo podría detectar la agresión y utilizar toda la potencia destructora de su nueva arma. La única solución era recurrir a un mercenario capaz de burlar todos los sistemas de defensa del cártel para adentrarse en su base, el complejo Cyberia. Una vez allí, lo único importante sería hacer estallar en mil pedazos el artefacto atómico. Eligieron al mejor, un hombre nacido en el seno de una familia pobre, educado en la más estricta academia militar, West Point, y del que ahora hay una estatua en cada plaza principal de cualquier ciudad del mundo. Un hombre llamado Zak.

Paso ya a transcribir su odisea, que él mismo escribió en un lenguaje sólo conocido por los dos, para dar a conocer a la humanidad la odisea que hizo que siguiera existiendo.









EN LA BASE DE SANTOS

Soy Zak Godhental. Cuando leáis esta historia, ya no estaré entre vosotros. Pero sí que perdurará en el tiempo este relato en el que narro, con la fidelidad que me ha permitido mi memoria, cómo destruí el arma de los cárteles. Fue al pisar el frío suelo del embarcadero de la estación marítima de Santos cuando me di cuenta de lo que se me venía encima. Hasta entonces, mi siempre absurda valentía me había llevado a aceptar la proposición de William Devlin, miembro de la Alianza del Mundo Libre. Y, como podéis imaginar, era una proposición descabellada, casi suicida. Pero no reflexioné sobre ello hasta que era demasiado tarde y la operación ya estaba en marcha. Por delante, tenía la gloria o la muerte, ambas eternas. Estaba enfrascado en estos inútiles, pero reconfortantes, pensamientos filosóficos, cuando escuché una profunda voz metálica que parecía provenir de todas partes, pero de ninguna en concreto. Era Santos, me invitaba a subir a su despacho para recoger la tarjeta de acceso al transbordador militar que habría de llevarme hasta mi destino; el complejo Cyberia. Atravesé la puerta de la derecha, y comencé a correr, pues mis pasos se escuchaban con facilidad al ser el suelo metálico. De repente, oí a mi izquierda una voz femenina, suave a la vez que robusta y llena de seguridad, que me ordenaba detenerme y soltar mi arma. Giré hacia la izquierda y lentamente saqué el cargador de plasma de mi pistola para entregárselo. Cuando por fin pude levantar la vista, me crucé con una dura e intensa mirada que provenía de unos bellos ojos azules enmarcados por el rostro más hermoso que jamás había visto.

Pero, súbitamente, todo empezó a estremecerse, ¡nos estaban atacando! Seguí a la mujer, llamada Gia, hacia la plataforma de defensa y tomé el camino de la derecha hasta llegar a una torreta giratoria antiaérea.

Ya tenía bastante experiencia en este tipo de armamento y no me costó mucho repeler el ataque de la aviación de los cárteles. Un radar con forma triangular indicaba la posición del enemigo, siendo los puntos rojos y negros aeronaves y los grises minas y torpedos. Conocía en todo momento la posición de los cañones de cuarenta pulgadas gracias a los ejes de coordenadas sobre-impresos en los cristales de la cabina. También conté con la inestimable ayuda de una computadora dotada de una agradable voz de mujer que me alertaba de la presencia hostil. Tras bajar de la torreta, aún sudoroso y



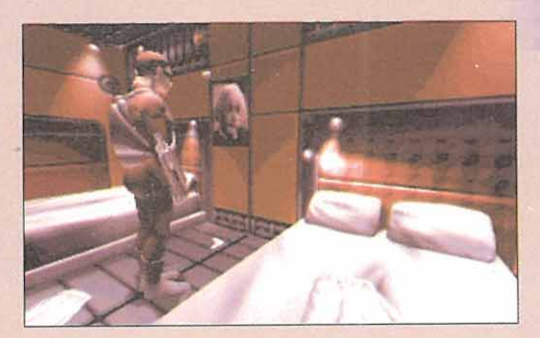




con las manos temblando por mi elevada presión sanguínea, recibí una recompensa tan inesperada como bienvenida; un enorme y sabroso beso de Gia. Mientras disfrutaba del contacto de tan dulces labios, sentí un agudo pinchazo en la yugular. Todo se nubló. Cuando recobré la consciencia, me encontraba atado a una incómoda silla y Santos no paraba de martirizarme con un electro-shock por infrarrojos. En el momento en que la resistencia de mi sistema nervioso llegaba a su límite, apareció Gia. Todo ocurrió muy rápidamente: discutieron, se dispararon y se mataron mutuamente. Al parecer, la escena del beso había sido contemplada por Santos a través de una cámara de vigilancia y sus celos estallaron. Por suerte, al caer al suelo, Santos había desactivado las esposas y pude levantarme del potro de tortura en forma de silla. Me acerqué a él y recogí un cargador. Miré por última vez a la mujer que me había salvado la vida y supe que jamás conocería el amor verdadero con otra mujer. Llegué a un gran almacén en el que enormes pilas de contenedores formaban un laberinto. Tomé el camino de la derecha y seguí avanzando hasta alcanzar una escalera. Presentía que alguien me estaba siguiendo, así que subí los peldaños con tanta rapidez que me hice polvo las plantas de los pies. Entre por la primera puerta, pero como oía pasos cada vez más próximos, decidí cerrarla accionando el pulsador situado a su derecha. Nada más sellar la entrada, un sonido metálico lleno de rabia choco contra el acero de la puerta. Me había salvado por poco.

Tras ocultarme con unos contenedores, eché un vistazo al pasillo. Un guardia comenzó a avanzar hacia mí. Para eliminarlo, tuve que apurar al máximo y esperar al momento en que empezaba a levantar su pistola para abrir fuego. Había entrado en un hangar en cuyo centro reposaba el más revolucionario caza de combate; el transbordador TF-22. Crucé la pasarela de acceso y esperé a que el soldado que caminaba por el exterior pasara hacia la izquierda para esconderme tras otra pila de contenedores. Él hizo exactamente lo mismo y empezó un fregado de disparos de los que hacen época. Me di cuenta de que mi oculto oponente disparaba de dos en dos, y en el justo instante en el que un segundo láser se estrellaba contra las cajas me incliné hacia la derecha y disparé. Con cara de sorpresa ante la rapidez de mi tiro y la fugacidad de su muerte, cayó de espaldas impulsado por la brutal fuerza del haz de electrones que había atravesado su pecho. Todo consistió en aprovechar un momento en el que se hizo vulnerable entre disparo y disparo. Por fin tenía vía libre para subir a la nave y salir de esa odiosa base en la que experimenté el amor por primera y última vez. Pero algo, mi instinto, aunque yo prefiero creer que fue Gia desde el más allá, hizo que me detuviera cuando subía las escalerillas para inspeccionar los bajos del caza. Descubrí una trampa-bomba agarrada magnéticamente a un ala. Abrí la tapadera y ante mis atónitos ojos apareció una placa llena de interruptores y con un display líquido que anunciaba una inexorable cuenta atrás hacia la muerte. Accioné el radar de resonancia magnética que equipaba mi traje para tener una imagen de la circuitería del dispositivo explosivo. Y la imagen fue horrible. Bobinas, transistores y cientos de resistencias interconectadas múltiplemente descansaban sobre una placa de silicio. Había dos grupos de interruptores: el primero situado más arriba compuesto por dos switches y un segundo en la parte inferior dotado con siete switches. Con frialdad, y dando gracias a mis cinco años en el cuerpo de artificieros de la policía, logré dar con la secuencia de desactivación. Tras inutilizar el sensor de vibración –situado a la izquierda del grupo de dos– y contando desde la izquierda, pulsé los siguientes interruptores: el 4º, 2º, 7º, 6º y 5º. Un click que me pareció el sonido más largo y hermoso del mundo detuvo los números regresivos cuando quedaban tres segundos.



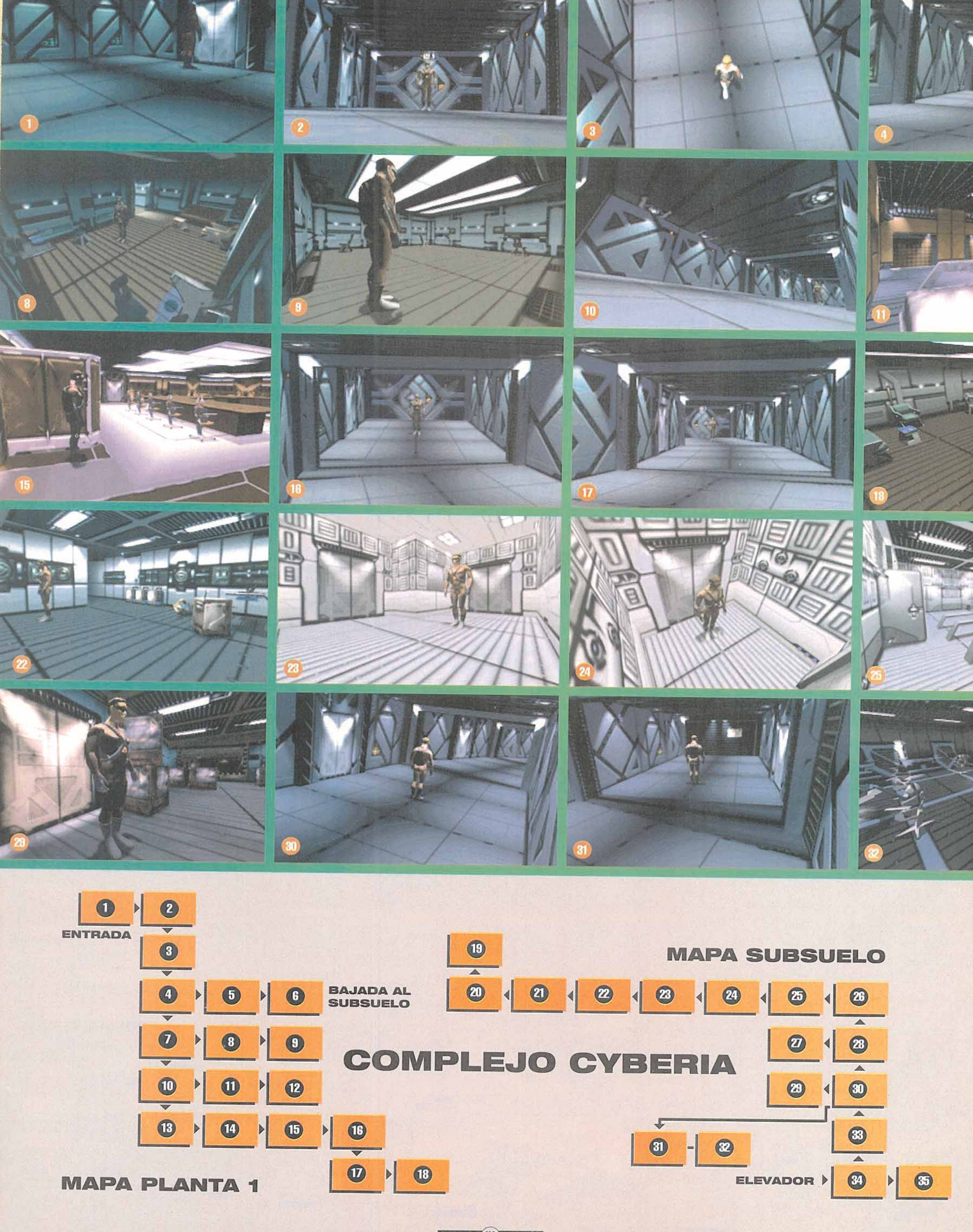




Sin más dilación, subí al espectacular triángulo volador y escapé de la base de Santos a una velocidad tal que la palabra supersónica se queda corta para definirla. Establecí contacto con Devlin para informarle de la traición, ya justamente pagada de Santos, y me contestó que siempre había sospechado de él. William me informó de que de inmediato el piloto automático del transbordador entraría en acción y se iniciaría mi vuelo hacia Cyberia. Toda la ruta estaba programada en la computadora de la nave, por lo que lo único que tuve que preocuparme fue de manejar el sistema de armamento. Y menos mal que el vuelo fue automático, porque hube de atravesar siete sectores en los que libré batallas de época.

A LOS MANDOS DEL TF-22

Encontré la primera resistencia del cártel en el sector 35, a unas doscientas millas náuticas de la costa oeste de Noruega. Mi única compañía durante las siete batallas fue la computadora de abordo de la nave, una encantadora mujer de silicio que me informaba en todo momento del estado de la nave y me alertaba un instante antes de que mis ojos pudieran ver lo que se me venía encima en forma de ►



ENTRADA
BAJADA AL SUBSUELO
MAPA SUBSUELO
COMPLEJO CYBERIA
MAPA PLANTA 1
ELEVADOR



cazas, misiles, láseres y demás artefactos específicamente diseñados para convertirme en un grupo de moléculas no encadenadas. Mi habilidad en el manejo del cursor de selección de blancos me permitió salir con facilidad del primer embite. El último objetivo de esta toma de contacto fue un poderoso buque que mandé a pique disparando sobre el tanque de combustible que se movía por su cubierta. El ordenador me facilitó enormemente la tarea, pues enmarcó el objetivo con un llamativo recuadro azul para diferenciarlo del cursor naranja del resto de objetivos secundarios.
Continué con mi plácida navegación, hasta que al llegar al litoral norte de Noruega comenzó la segunda misión: destruir los almacenes de armamento que el cártel había construido en tan bello paraje, todo un atentado contra la naturaleza del lugar. Pero no fue tan sencillo como las manifestaciones ecologistas, pues, como era de prever, cientos de cazas interceptadores salieron en mi busca. Lo más normal era que se escondieran tras las faldas de las colinas, por lo que un truco muy útil fue mantener el cursor en el límite inferior de la pantalla durante gran parte del combate. Mi último triunfo fue la destrucción de un submarino nuclear, al que convertí en tumba bajo el mar para sus malnacidos tripulantes, disparando al selector, una vez más de color azul, que me indicó la situación de la sala de torpedos. El estallido fue de tal virulencia que algunos pedazos de hierro del casco cayeron sobre Oslo. ¡Ah!, se me olvidaba, el sumergible me saludó con cinco misiles ultrasónicos que destruí de milagro.
Cuando ya me encontraba sobrevolando el corazón de Noruega y contemplando hermosos ríos encajonados en impresionantes valles y profundas gargantas sazonadas de un color verde que dañaba la vista, llegué al primer núcleo de defensas antiaéreas del cártel. Aparte de preocuparme de las baterías de tierra, también tuve que poner a prueba mi rapidez en encañonar a ►





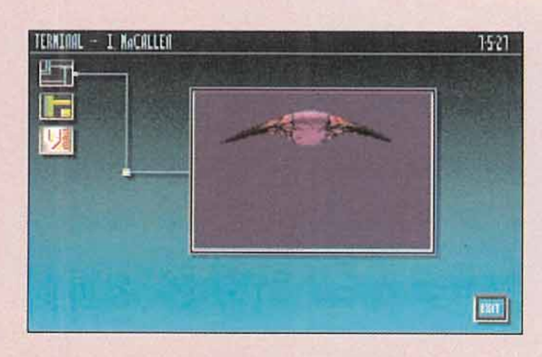


las naves enemigas, pues parecían multiplicarse y nacer en el mismo cielo.

Uno de los pasajes más hermosos de mi aventura fue la batalla del puerto militar de Archangel. La pureza del agua cristalina hacia de espejo para reflejar un impresionante cielo nublado, lo que me daba la impresión de estar envuelto por dos atmósferas de singular belleza. Pero, por desgracia, los cárteles habían destrozado tan bello paraje con la construcción de un puerto militar, como de costumbre. Además de las omnipresentes naves interceptadoras, tuve que vérmelas con tanques que se desplazaban, a una velocidad increíble para su peso, por los muelles. Mi objetivo primordial era entrar en el túnel que atraviesa la extensa y altísima cordillera escandinava, pero al llegar a su entrada, un escudo magnético me impidió el paso. Tuve que dar una vuelta en redondo para destruir el generador del campo de fuerza, que no opuso resistencia alguna a los diez millones de voltios de los rayos de mi, a estas alturas, querida nave.

Me había costado mucho entrar en el túnel y, una vez en su interior, maldecí de nuevo el día en que acepté ser la única esperanza del mundo. Y es que me hubiera gustado ver la cara que ponían los instructores de vuelo de Top Gun ante el espectáculo del túnel. Agobiante, estrecho, claustrofóbico, son los adjetivos que mejor definen la atmósfera del pasadizo. Hubiera sido mucho más fácil bordear las montañas, aún teniendo en cuenta que lo más seguro es que se hubiera congelado la nave. La mayor dificultad de esta endemoniada batalla fue tratar de no disparar a los camiones de combustible que circulaban por la carretera del túnel, pues la explosión podría haber provocado el derrumbamiento del techo y ¡adiós muchacho!, te concedemos la medalla al valor, a título póstumo. Y es que las malditas cisternas de combustible solían pasar justo al lado de los tanques y cañones. Supe que había pasado lo peor cuando vi que unas cuantas naves me atacaban y vislumbré un resplandor. Ahora comprendo, en todo su significado, la frase hecha de ver la luz al final del túnel.

No tardé en descubrir lo equivocado que estaba cuando pensé que no podía haber nada peor que lo del túnel. Fue al llegar a la antaño pacífica y próspera villa de ganaderos de Zubrovska, en la que ahora se debatía una encarnizada batalla entre las tropas aliadas y la armada del cártel por obtener su control, dada la gran importancia estratégica que le concedía el hecho de ser el último punto de repostaje antes de llegar a Cyberia. Una vez más, tuve que reprimir mis instintos de disparar a todo lo que se moviera, pues había numerosas unidades aliadas, tanto terrestres como aéreas, que, no obstante, pude diferenciar a la perfección gracias al recuadro azul. Ya que estaba allí, decidí echarles una manita a mis camaradas y destruí decenas de naves y unos cuantos tanques. La victoria final de la alianza me permitió, y tras la amable indicación de un helicóptero, aterrizar en la plataforma de reparación para repostar y arreglar los ya cuantiosos desperfectos de mi nave.







LOS CAÑONES DE HIELO

Mi destino final, el complejo Cyberia, se encontraba a sólo unos pocos kilómetros de distancia. Unos kilómetros que se relataban en las leyendas nórdicas y que todo el mundo temía, pues en ellos se encontraba el sector 86, más conocido con el nombre popular de "los cuchillos de la muerte". Y pude comprobar, in situ, lo merecido y apropiado de ese nombre, pues me enfrenté a las tropas de élite del cártel que, además de numerosas, tenían un grado de entrenamiento asombroso. Las naves me sorprendían por la espalda fácilmente, se ocultaban detrás de los riscos, se lanzaban en oleadas tan rápidas como violentas y esquivaban mis rayos como si fueran bolas de papel. Además, el blanco cegador del paisaje hacía muy difícil la visión de los cazas y helicópteros. Intenté desde el primer momento conservar el máximo posible de munición disparando sólo cuando la computadora de blancos encuadraba el objetivo. El recuerdo más imborrable de todas las misiones fue la visión final de esta batalla, surgió ante mis ojos la nave insignia de la flota aerospacial del cártel, un espectacular destructor diez veces más grande que mi nave.

Para derribar tan monstruosa construcción, tuve primero que destruir los cazas-satélite que le rodeaban y luego los dos descomunales cañones de plasma de sus alas. Salí con vida de semejante embite por muy poco, como demuestran los datos del estado de mi nave al aterrizar en Cyberia: un 1% de armadura y todo el blindaje deflector derretido, ¡y eso que estábamos a ochenta bajo cero! Fue, y con mucho, las misión más difícil a bordo del TF-22.

EL COMPLEJO CYBERIA

Al descender a la tierra helada de Cyberia, era consciente de que todavía tenía por delante lo más terrorífico de mi aventura. El intensísimo frío que calaba mis huesos y llenaba cada centímetro de mi ser me hizo empezar a correr hacia el

norte, pues mi traje no tenía aislamiento isotérmico y sabía que no duraría mucho si tardaba en encontrar la entrada al complejo. Al llegar a una encrucijada, decidí tomar el sendero de la izquierda. Tras caminar un buen rato por unos pasajes tan desolados como estremecedores, llegué a un extremo y me acerqué a una pared lisa de roca granítica, pues temía que la entrada estuviera vigilada. Se cumplieron mis pensamientos y el acceso estaba custodiado por un guardia. Utilizando un saliente de piedra como escudo natural, no tuve ninguna dificultad para dejarlo fuera de combate.

Una vez en el interior del complejo, y tras atravesar varias salas que me sirvieron para desentumecer mis congelados miembros, llegué a la esperada puerta de acceso cerrada a cal y canto, y con sus interruptores para introducir la secuencia de apertura. Nuestro primer espía tuvo tiempo de descubrirla justo antes de ser capturado. Empezando por la izquierda, accioné los siguientes switches: el 1º, 6º y 3º. Entré en un amplio pasillo, que recorrí hasta que una enorme compuerta de acero me impidió el paso, como indicaba la luz roja que se iluminaba en su cerradura. Encontré el correspondiente teclado a su izquierda. Para descubrir la combinación, utilicé el scanner bio-térmico de mi traje, que tras el análisis me desveló las últimas teclas presionadas, pues aún conservaban la temperatura del contacto humano. El código era: 2571. La pesada portezuela se abrió, emitiendo un fuerte estruendo metálico, y seguí el pasillo hacia el norte. Pero me detuve en seco al oír voces tras una pequeña puerta situada a mi derecha. Preparé mi arma y la abrí con decisión. Era una sala de guardias con cuatro de ellos en su interior. Aproveché su brevísimo desconcierto inicial para disparar a la izquierda e inmediatamente a la derecha, lo que derribó a dos soldados. Con la agilidad de una pantera, me agaché para parapetarme tras una pequeña caja, pues los dos guardias restantes se habían ocultado tras las mesas. A base de fijarme en la secuencia con la que me atacaban y de levantarme y agacharme rápidamente, pude acabar con ellos, aunque fue dificilísimo.

Una vez superado este complicado escollo, continué corriendo por el pasillo hacia el norte, y por otra puerta a la derecha accedí a una sala de ordenadores. En uno de ellos pude visionar cuatro vídeos que me desvelaron muchas pistas, aunque la más importante fue la que me hizo buscar la contraseña de otra terminal en un retrato que hallé en la pared del fondo en la siguiente habitación. El retratado no era otro que Albert Einstein.







Cuando llegué al final del corredor, entré en una especie de sala de espera desde la que entré a la sala de conferencias. Como siempre, mi silencioso caminar, mis sentidos alerta y mi aguzado oído, me permitieron escuchar voces a tiempo de esconderme tras un biombo y ver la conversación que sostenían dos militares. Esperé a que el que estaba de pie abandonara la sala y disparé sobre el otro. Pero debía ser un alto mando, y demostrando reflejos de felino, logró tirarse al suelo justo a tiempo. Una vez más, mi valía en el arte de disparar y ocultarme me sirvió de gran ayuda para eliminarlo. Me encaminé hacia la puerta que había a las espaldas del ahora cadáver y, tras franquearla, aparecí en otro pasillo idéntico al de la entrada, salvo que este discurría hacia el sur. Lo seguí hasta el final, y en la última sala encontré el ordenador que me pedía la clave de acceso EINSTEIN. Contemplé más vídeos y la lista de empleados. La última ficha pertenecía a un empleado reciente y, además de no tener foto, aún tenía apuntada la clave gráfica de apertura de los ascensores del complejo. Apunté la combinación: un semicírculo azul, un cuadrado rojo y, por último, un triángulo azul.

Regresé al pasillo, y de nuevo mis sentidos, o mi querida Gia, me advirtieron de que alguien había tras la siguiente puerta, que era un ascensor. Con la pistola preparada y ya apuntando hacia la derecha, me situé delante de la puerta, se abrió y, antes de que pudiera ver quien era, disparé. Un soldado cayo fulminado y la granada atómica que había en su mano se quedó en el suelo del ascensor. Inmediatamente accedí al control del elevador y con rapidez introduje la secuencia empezando por el botón de abajo, creo, aunque ya no estoy muy seguro, que pulse tres veces el último, dos el del medio y una el de arriba. La puertas se cerraron y la violenta onda expansiva de la explosión no salió del ascensor.

EL NIVEL INFERIOR

Regresé a la entrada para investigar lo que había tras la puerta de la derecha anterior a la sala de guardia. Un gran almacén repleto de cajas me recibió casi en penumbras. Observé que bajo uno de los contenedores había unos raíles, así que lo empujé con fuerza y dejé al descubierto una puerta secreta que daba a una estancia iluminado por luz infrarroja que servía como hueco de ventilación y columna del montacargas. Subí a él con cierto temor, pues no parecía muy estable, y me llevó hasta la planta inferior de la estación.

Tras abrir la puerta de acero que había enfrente de mi, entré en una amplia estancia vigilada por un guardia protegido por una mampara de cristal orgánico. Sigilosamente, y para evitar que me viera, me acerqué a la pared, y cuando me situé junto a la sala del vigilante, observé que su vista iba de la pantalla de su ordenador a la mesa en donde tenía unos papeles, por lo que aproveché el momento en que miraba al monitor para cruzar por delante de él y salir rápidamente por la puerta. ►

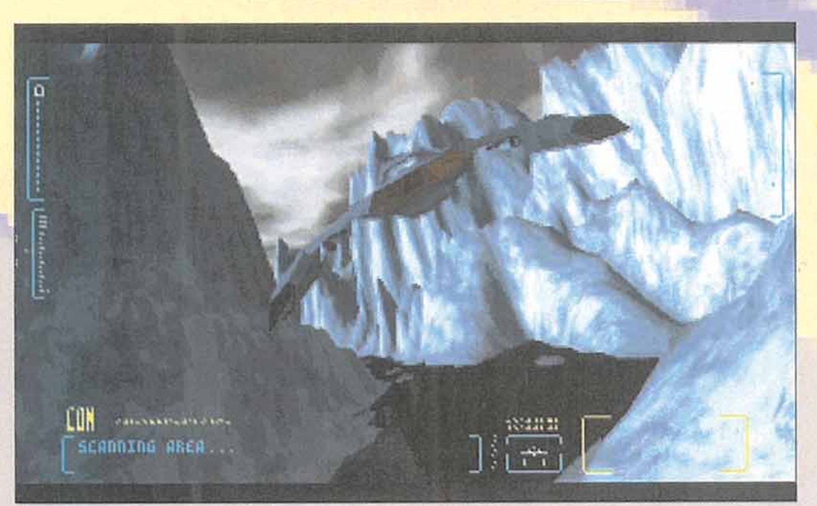


Como quería eliminarlo, entré en su sala, que era la siguiente hacia el norte y, como siempre, me oculté tras un contenedor para matarle tras una larga reciprocidad de disparos.

El último obstáculo humano de mi aventura fue el más difícil, pues dos guardias me esperaban tras la compuerta del final norte del pasillo. Mientras se abría, me arrojé hacia la izquierda para protegerme y, con mucha paciencia y habilidad para hallar el momento en que no me disparaban a la vez y levantarme para abrir fuego, me cargué primero al de la derecha y luego al del fondo. Así, pude seguir hacia arriba, pero la siguiente puerta requería una tarjeta de acceso para poder abrirla.



La encontré dentro de la sala de cuarentena de la enfermería, que estaba en ese mismo pasillo, pero en el extremo sur. Para cogerla, accedí al ordenador, abrí las ventanas de ventilación de la habitación y fui hasta el hueco del montacargas, desde el que partían todos los pasillos de ventilación del piso inferior. Pude, con un poco de fuerza, arrancar la rejilla que cerraba el de la derecha del ascensor y, tras recorrer un buen trecho y dado que el pasadizo estaba prácticamente a oscuras, vislumbré con facilidad dos rayos de luz que, obviamente, provenían de las ventanas que acababa de abrir. Metí la mano por la primera de la izquierda y me hice con la tarjeta de acceso. Tras utilizarla, entré en una espectacular sala que servía para vigilar ocho gigantescas incubadoras. Conecté la terminal y visioné un vídeo que me dejó helado: todos los científicos, químicos y biólogos de aquella base se habían sido engañados por el cártel, y algunos de ellos habían manipulado los experimentos con el objetivo de crear un virus tan mortal como el SIDA en sus tiempos, pero mil veces más virulento y con una velocidad de propagación tal que con sólo destapar un frasco que lo contuviera toda la humanidad quedaría infectada en sólo una semana y el hombre desaparecería para siempre de la faz de la tierra. Pero perdieron el control del experimento y una gran parte del complejo, la que daba acceso al arma atómica, estaba contaminada. Tuve que emplear una de las vacunas de la computadora, tras descontaminarla con un curioso programa que desarrollaba en un entorno gráfico interactivo un viaje a través de las células de la vacuna. Los virus eran claramente distinguibles por ser de un fuerte color amarillento, aunque algunos se encontraban ya invadiendo y multiplicándose en algunas células, por lo que no fue sencillo llegar al ochenta por ciento de eliminación necesario para purificar la vacuna. Como había tres, memoricé el número de la que había descontaminado.



VIRUS Y OTROS SERES MUTANTES

Siguiendo por el pasillo hacia el norte, llegué, tras pasar por un vestuario y algunos corredores, al sector infectado. No tenía mucho tiempo, el virus corría ya por mis venas y mi sistema inmunológico no resistiría mucho. El ordenador y el inoculador estaban en una sala azul. Primero, accedí a la consola de control y pulsé el número de la vacuna a inyectar. Rápidamente, me metí en el inoculador, y el salvador líquido de la vacuna entró en mi organismo.

Ya había vencido a las máquinas de guerra, a los hombres y ahora a un ser microscópico aún más temible que todos ellos: un virus. Pero aún me quedaba lo peor, pues en la terminal de la siguiente habitación un vídeo me informó de una extraña mutación que había creado unas criaturas de aspecto muy similar, tanto en físico como en agresividad, a las míticas crías de alien de la mítica saga de películas no interactivas de finales del siglo XX. Y daba la casualidad de que dichos seres, llamados Nanites, invadían todo el sistema de túneles que rodeaba al sistema de alimentación del arma atómica, por lo que debía eliminar a todos ellos, sin excepción, para poder llegar a mi objetivo final. Para ello, dispuse de una pequeña máquina que, conectada por el segundo botón de la pantalla del ordenador y manejada desde la consola, se introdujo por la red de ventilación. Era algo parecido a lo de la vacuna, pero infinitamente más difícil, pues estos seres tenían una agilidad y velocidad tal que sólo tras muchos recorridos infructuosos –no hay que olvidar que en cuanto se escapaba alguno era el fin y los había a cientos– pude memorizar sus posiciones y pasar esta prueba, la más compleja, apasionante y larga de toda mi odisea.

El último obstáculo antes de llegar al arma atómica, un último obstáculo para la inteligencia. Las puertas que daban acceso al sector militar de Cyberia se habían cerrado y debían ser abiertas manualmente. Hube de alinear las cuatro válvulas presionando los interruptores que controlaban su nivel de presión, hasta que logré colocar todas las válvulas a la misma altura superior y las puertas se abrieron. No tuve piedad con lo que había tras ellas y que tanto me había costado, tanto en esfuerzos físicos y mentales como en mis sentimientos, aunque cuando leáis estas líneas espero estar junto a ella. Por último, sólo pedir perdón a los puristas del lenguaje. Como habréis comprobado, mi literatura no es especialmente brillante, pero qué le voy a hacer; soy un soldado, no un escritor.

A.T.I.



"MI ODISEA PERSONAL"

De un lado, Mr. Karpov: humano, de mediana edad y complexión delgada, con un coeficiente de inteligencia muy superior al de la mayoría de los demás humanos. Frente a él, todo un logro de la ciencia y la inteligencia artificial; Max Headroom: un cerebro sintético autoprogramado y creado por una computadora; el mejor rival posible para un ser inteligente. Las apuestas están en todo lo alto. Comienza la cuenta atrás... 3, 2, 1, ¡silencio, por favor!

Todo está listo para el comienzo. La espectación es absoluta. Millones de personas en todo el mundo se disponen a presenciar lo que espera convertirse en el mayor acontecimiento de los últimos veinte años. El Canal XXIII de televisión retransmitirá, a través de sus setenta satélites, la llamada "Partida del siglo": una lucha "mente contra mente", cuya resolución podrá cambiar el curso de la Historia. Algo más que un juego, más que una simple partida de ajedrez.

MAX HEADROOM VS KARPOV

El ser humano, el homo sapiens, sigue ocupando, hasta la presente, el pedestal de la "creación suprema" de la naturaleza –de la nuestra, por supuesto, ya que desconocemos otras "naturas" de razas similares, si es que las hay–.

Así pues, la conciencia de este liderazgo nunca arrebatado –como he dicho, por ahora–, ha llevado al hombre a edificar, instruir y destruir a su total antojo y conveniencia, a convertirlo en un "Dios" de su "universo conocido", cuya inteligencia supera a la de sus otros animales co-habitantes del planeta Tierra, o por lo menos "esos otros" –delfines, chimpancés, etc.– no han demostrado lo contrario.

Y ¿qué tal inventar algo que piense, crear alguna cosa o entidad que puede analizar con pensamiento y con la que nos podamos comunicar? ¿Una calculadora? No. No sirve. Esta "máquina" –no pensante, sólo procesadora de números y operaciones matemáticas– nada más ha servido para que olvidemos cómo se hacían las divisiones con decimales a lápiz. Entonces, ¿con quién podemos hablar, además de con nuestro vecino del tercero de medio mega de densidad analítica? El ordenador, bisnieto de la calculadora, ha demostrado ser mejor competidor que nadie. Ha aprendido a almacenar datos, a procesarlos muy velozmente y a "comunicarse" –de una manera u otra– con su operador. Nosotros le hemos enseñado. La Inteligencia Artificial (IA) trata de encontrar la solución, el sistema de enseñanza, para que el ordenador, "cerebro de silicio", pueda aprender a manejar los millones de datos con los que se codea diariamente el "cerebro biológico". Y la cosa está difícil.

Una memoria "asociativa" como la del cerebro humano no se podrá imitar para un computador mientras no se conozca su proceso de almacenamiento. ¿Qué mecanismo, en nuestra materia gris, busca la información? ¿Cómo se ejecutan los recuerdos y sus conexiones? La IA ha conseguido que se pueda entablar una conversación con una "máquina-ordenador" –a nivel doméstico, una charla con el increíble ALAN UNO, programado para Amiga, o jugar una partida de ajedrez y perder siempre, como me pasa a mí–. Rutinas de elección, con direcciones concretas a celcillas de memoria, hacen que la cosa parezca "magia pensativa". Sin embargo, el día que una mente electrónica pueda emular a la humana está aún muy lejos. Tal vez nunca se conseguirá. Entonces, ¿no podremos ver los mundos de Asimov, donde super-ordenadores, robots y androides se relacionan con los seres humanos en total competencia? ¿Nunca podremos crear replicantes –véase «Blade Runner»– para simplificar nuestras tareas diarias y acometer grandes proyectos de conquista en otros mundos? Nadie puede asegurar –ni lo contrario– que el ser humano "sea o no" un "diseño genético" de un ser "superior"; pero nuestra carrera no culminará en el "olimpo" si sólamente podemos enseñar a nuestro perrito a que nos traiga el periódico.

Veamos, pues, cómo va la partida: Mueve Max Headroom: "Reina a alfil seis, jaque".

Turno para Karpov: "Caballo por reina".

Mueve Max: "Alfil a Rey siete, jaque... Jaque Mate". Gana Max Headroom.

CONCLUSIÓN: Es mejor jugar con el "rol de Dios" que con el "rol de esclavo". La "creación" siempre puede revelarse a su "creador".

Rafael Rueda

TRIVIA-BIT:

1) ¿Qué compañía española de software lanzó a finales del 90 el videojuego «Carlos Sáinz: Campeonato del mundo de Rallies»?

2) ¿Cuál de estos videojuegos de películas no eran de OCEAN: a) Navy Seals; b) Razas de Noche; c) Desafío Total; d) La espía que me amó?

3) ¿Qué código de acceso de «AMC» se llamaba igual que uno de los planetas de la trilogía «Star Wars»?

4) Di el peso en gramos de la "GameBoy" de Nintendo con pilas.

Soluciones del Trivia-bit de la revista anterior (número 4):

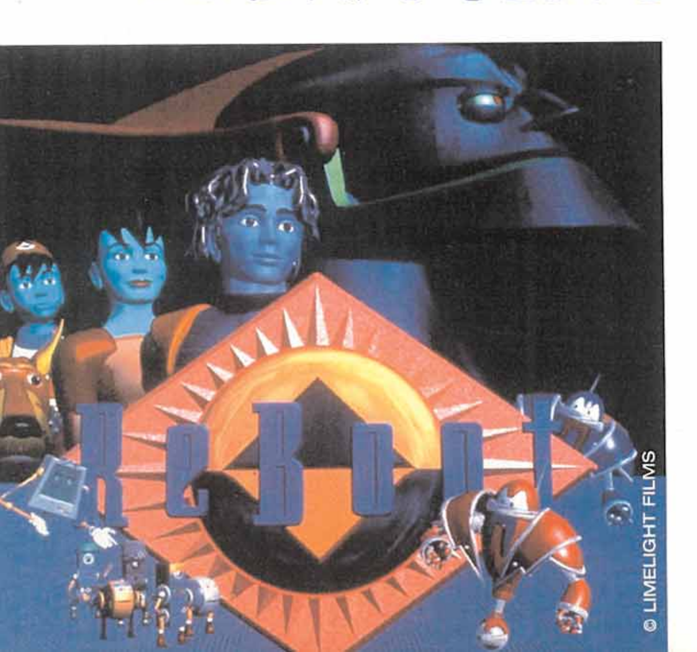
1) MB. 2) Pengo. 3) El dibujo "Miguelito" de Romeu. 4) D.R.O. –Discos Radioactivos Organizados–. Surgió del nombre y algunos componentes del grupo "Aviador Dro y sus obreros especializados".

© LIMELIGHT FILMS

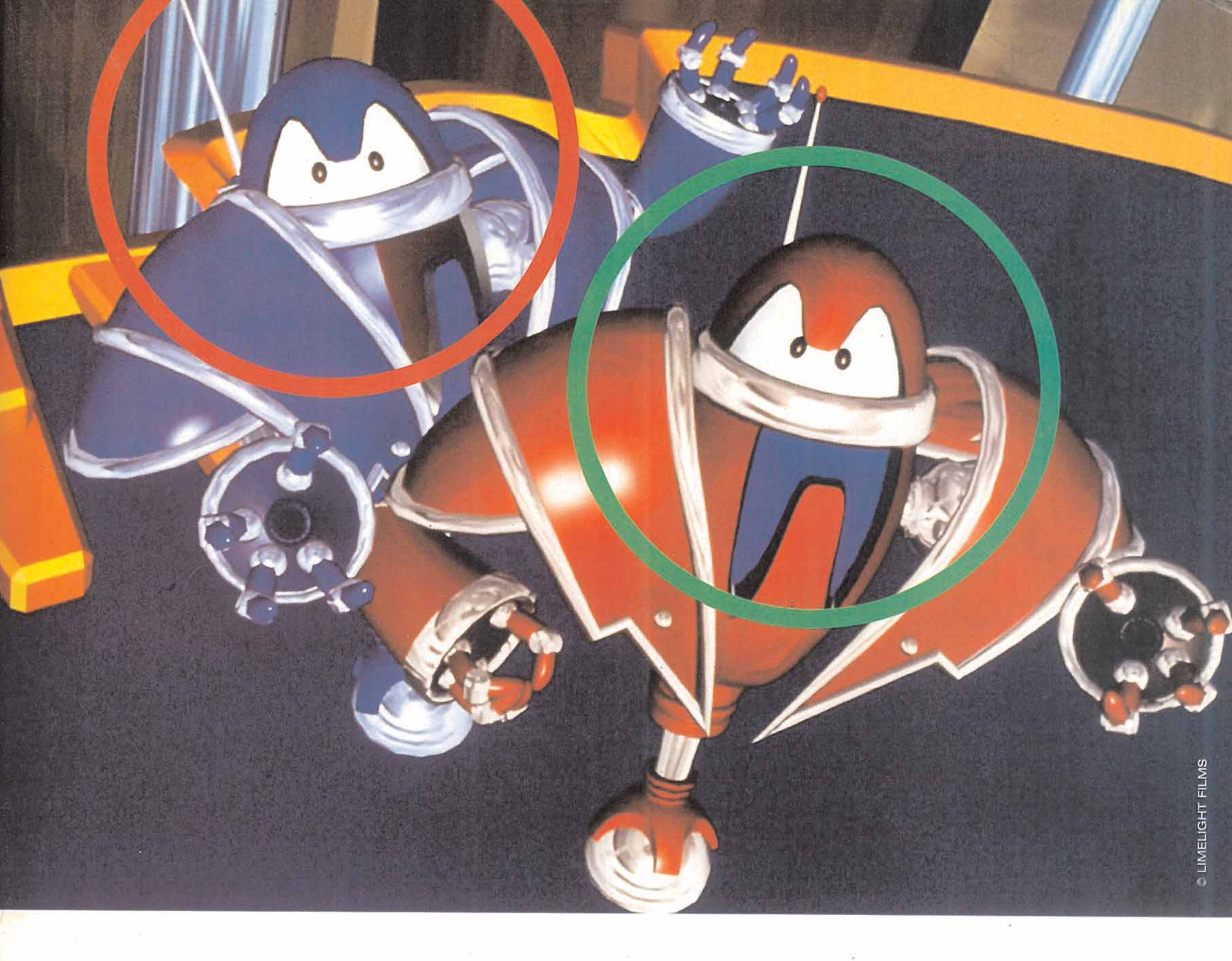
LA ANIMACIÓN COBRA VIDA

ReBooT

NO EXISTE NADA QUE SE LE PAREZCA. NUEVO, DIFERENTE Y DISPUESTO A PONER PATAS ARRIBA EL MUNDO DE LA ANIMACIÓN TRADICIONAL. ASÍ ES «REBOOT!». LA TECNOLOGÍA MÁS AVANZADA DEL MUNDO SE HA PUESTO AL SERVICIO DE LA TELEVISIÓN, EN LA PRODUCCIÓN DE UNA DE LAS SERIES MÁS INESPERADAS E IMPACTANTES DE LA TEMPORADA. UNA SERIE, LA PRIMERA, TOTALMENTE REALIZADA CON ORDENADOR, QUE ABRE EL CAMINO A LA ANIMACIÓN DEL FUTURO.



© LIMELIGHT FILMS



La pregunta ante «ReBoot!» es, ¿cómo se ha conseguido la suficiente potencia para desarrollar trece episodios de media hora cada uno, para una serie totalmente realizada por ordenador?

Hasta la fecha, estábamos acostumbrados a ver pequeñas secuencias generadas por ordenador, cuya duración podía oscilar entre unos pocos segundos, hasta unos cinco o seis minutos. Pero, en total, «ReBoot!» se compone de más de seis horas de metraje, en los que no se han utilizado técnicas tradicionales de animación, y donde hardware y software de diseño gráfico, han reemplazado al lápiz, la tinta y el papel cebolla.

El problema, hasta este momento, para producir largas secuencias de animación computerizada, no se debía tanto a la ineficacia del soft como a las limitaciones del soporte físico. Ni los PC más potentes podían evitar un despilfarro de tiempo considerable, durante el proceso de render de un único fotograma.

La solución se encontró en Vancouver, Canadá, ciudad en la que está situada The Hub, la empresa de diseño y animación infográfica con que la productora Limelight trabajó en la creación de la serie, y en una red compuesta por las más potentes workstations de Silicon Graphics.

DEL CINE AL ORDENADOR

Limelight, desde el momento de su fundación en Londres, en 1980, ha sido una empresa dedicada a la producción televisiva, de videoclips, películas y anuncios. Steve Barron, su cabeza visible y productor ejecutivo de «ReBoot!», es conocido a nivel internacional, entre otros trabajos, por haber dirigido «Las Tortugas Ninja» («Teenage Mutant Ninja Turtles»), «Los Caraconos»(«The Coneheads»), varios capítulos de la serie «El Cuentacuentos» («Story-Teller», ganadora de varios Emmys), y numerosos videoclips y anuncios para TV. Limelight ha trabajado con artistas de renombre, como Michael Jackson, Prince, David Bowie, Tina Turner o Madonna. Aunque fue en 1985, cuando Steve Barron dirigió un clip que ya hacía intuir que su productora andaba buscando algo más que originalidad y una buena técnica cinematográfica, en la creación de cortos o series de TV. «Money for Nothing», de Dire Straits, se puede considerar el primer vídeo musical que hacía de la infografía su razón de ser. Un vídeo que se alzó con el premio al Mejor Clip del Año, en los premios de la MTV, en 1986.

La larga experiencia acumulada por Barron y los componentes de Limelight, en el mundo del cine y en muchos otros campos, les decidieron a producir algo distinto, en el que la tecnología usada en «Money for Nothing», cuya evolución había sido sorprendente en sólo una década, fuera la nota dominante. Ese fue el germen de «ReBoot!».



LA TECNOLOGÍA MANDA

El sistema principal sobre el que se ha desarrollado «ReBoot!», consta de seis estaciones Onyx de SG conectadas en red, junto a nueve Indigo 2 y tres Indys. Y el software escogido por The Hub fue el SoftImage Creative Environment 3D, el mismo programa con el que se realizaron las impactantes escenas de «Jurassic Park».

La decisión, pese a la extraordinaria calidad del paquete de diseño gráfico, no fue sencilla. El movimiento que este mercado experimenta día a día, ha permitido que, hoy en día, existan herramientas similares para aplicaciones profesionales como el Digital Ink & Paint System (DIPS) de Parallax Graphics, o el Animo de Cambridge Animation Systems.

Detrás de todo ello acechaba el siempre temido fantasma de los presupuestos realizados para la serie. Y tengamos en cuenta que cada tan sólo cada uno de los Onyx empleados, está valorado en 500 000 dólares.

La solución fue desarrollar «ReBoot!» como una coproducción, en la que han intervenido Limelight, ABC, Meridian, Polygram y Alliance video. Y la elección de The Hub tampoco fue algo casual. Las facilidades que el gobierno Canadiense daba para la exportación de una serie producida en aquel país, en cuanto a tasas e impuestos, resultaba mucho más beneficiosa que en lugares como el Reino Unido, así como la posición del dólar canadiense en el mercado monetario internacional. A ello se unió el hecho de que en Vancouver, Montreal y Toronto, se encuentran algunas de las mejores escuelas de CGI (Computer Generated Image) del mundo.

Sin embargo, las más de seis horas de metraje de «ReBoot!» seguían precisando un alto coste. Los dieciocho meses que duró la realización del proyecto mantenían una línea de trabajo en la que cada máquina utilizada, podía renderizar un frame cada cinco minutos –sólo el proceso de render, no el de diseño preliminar–, y a razón de 30 fps, cada día se obtenía un minuto completo de animación.

"Realmente era un proceso lento y costoso, pero siempre hemos querido hacer algo importante con esta tecnología", afirma Barron. "Creo que es importante desarrollar proyectos de esta envergadura, que haga sentarse a la gente delante del televisor, contemplar esas imágenes y que digan, "¡eh, esto es diferente a todo", "es genial" o "algo totalmente nuevo". Creemos que («ReBoot!») es, no sólo una gran idea para una serie de televisión, sino algo perfecto para avanzar en esta tecnología. Era el momento ideal y los resultados han sido estupendos."

EL CAMINO HACIA EL FUTURO

Pero «ReBoot!» ha implicado algo más que coger un excelente software, las mejores plataformas del mercado, y diseñar



imágenes. El departamento de software de The Hub, tuvo que realizar una labor de programación suplementaria para solventar algunos problemas, como la sincronía del movimiento de los labios de los personajes, con las voces de los actores que doblaron la serie.

"Un par de programadores estuvieron escribiendo un soft específico para «ReBoot!» durante todo un año", cuenta Steve Barron. "El problema era que nadie antes había planteado un proyecto de tal envergadura como este, con el soft actual existente para diseño gráfico y animación por ordenador."

"Además", continúa Barron, "la experiencia acumulada en «ReBoot!» será utilizada para nuevos proyectos en esta misma línea, sobre los que estamos empezando a trabajar. El título provisional de la nueva serie es «Justice 2500», pero no será antes de un año y medio, como mínimo, cuando estará lista para su emisión. Claro está, otro factor determinante para ello será el éxito que «ReBoot!» llegue a alcanzar."

UNIVERSO VIRTUAL

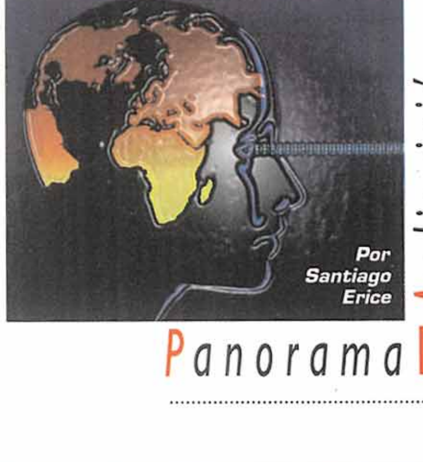
Los trece episodios de «ReBoot!» tiene lugar en el interior de un ordenador personal, en una ciudad que cobra vida cada vez que es encendido.

Este pintoresco lugar es conocido como Mainframe, una metrópolis ultratecnológica habitada por Sprites, como Bob, el protagonista principal, y un héroe popular en Mainframe, debido a que procede de El Super Ordenador, la ciudad en la que todos quieren vivir. Sin embargo, no todos quieren por igual a Bob en su nueva residencia. Megabyte, un temible virus que controla la ciudad de Mainframe, considera a nuestro personaje como una amenaza a su poder. Los ataques que sufrirá Bob, organizados por la malévola mente de Megabyte, con aviesas intenciones, le llevan a enfrentarse con enemigos procedentes de los videojuegos, tan peculiares como fontaneros locos, puerco espines o jugadores de fútbol.

La personalidad de que han sido dotados cada uno de estos seres, aparte de los numerosos guiños al mundo de la informática y los videojuegos que posee «ReBoot!» –valga como ejemplo el personaje de Phong, el más viejo de todos los sprites de Mainframe, que nació en uno de los prehistóricos sistemas 360 de IBM–, la convierten en una serie en la que la construcción de unos excelentes guiones, han tenido tanto o más peso que la tecnología empleada.

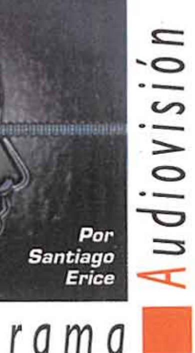
«ReBoot!» es divertida y hará las delicias de los fanáticos de los videojuegos y la imagen sintética. De ello, la mejor prueba la tenemos en la existencia de un grupo de fans de la serie en Internet, el revuelo que ha causado en países como Japón, EE.UU. o Inglaterra, y la enorme cantidad de "merchandising" que está acarreando –muñecos, camisetas, gorras, dulces...–, además de la recién conocida noticia de la adaptación de la serie, a videojuego, por parte de Bullfrog («Theme Park», «Magic Carpet»...).

NOTA: *«ReBoot!» se emite en España, desde el 15 de Abril, por Canal +.*



Aventuras en Escocia

«ROB BOY»



Rob Roy es un héroe del siglo XVIII a quien el escritor Walter Scott inmortalizó en una de sus novelas de aventuras, tan divertidas de leer como escasamente rigurosas desde el punto de vista histórico. Sus hazañas fueron trasladadas al cómic y la factoría Disney le hizo protagonista de una de sus películas mediada la década de los cincuenta. Para sus compatriotas escoceses es algo así como nuestro Cid o el Robin Hood inglés; un personaje cuya leyenda ha terminado, siendo más real que la propia realidad y, sobre todo, mucho más gratificante desde un punto de vista lúdico.

Ahora, el director Michael Caton-Jones –«Memphis Belle», «Vida de este chico»– ha vuelto a llevar a las pantallas cinematográficas al valiente y romántico Robert Roy MacGregor de la mano del actor Liam Neeson. Junto a él, están Jessica Lange, como su esposa, y en el papel de malos de la película, John Hurt y Tim Roth. Exactamente igual que en las más clásicas historias de aventuras, se entrecruzan una relación amorosa y la rebelión contra la injusticia, los besos y los duelos entre espadachines, la épica de héroes y villanos con final feliz. Cine de verano, de refresco y palomitas, de aplaudir con fuerza cuando ganan los buenos.

«Palabras más, palabras menos»

LOS RODRÍGUEZ

Las mujeres que enamoran en las canciones de Los Rodríguez suelen acabar por dejar a uno. En sus juergas, siempre nocturnas y regadas con alcohol, la amistad y la melancolía acompañan resacas agridulces. El rock and roll, a imagen y semejanza de sus queridas y satánicas majestades The Rolling Stones, se deja envolver por la calidez latina: dulce, acaramelada, sensual... Sus personajes siempre son perdedores, sin el lado patético de los de Tom Waits, y con el cariño de quien también lo ha sido alguna vez. El combo hispano argentino ha dado otra vuelta de tuerca a sus viejas historias de siempre en «Palabras más, palabras menos», su disco más reciente.

Formado por Andrés Calamaro (voz y teclados), Julián Infante (guitarra), Ariel Rot (guitarra y voz) y Germán Villela (batería), el grupo nació en 1.990 y un año después se editó su primer álbum, «Buena suerte», al que siguió en 1.992 «Disco pirata», un trabajo registrado en directo. «Sin documentos» (1.993) significó el reconocimiento masivo de Los Rodríguez. Tras demostrar en garitos de variado pelaje que la banda posee una innata facilidad para conectar con el público, la banda se dispone a confirmar que es capaz de ofrecer espectáculo ante grandes auditorios.

Mujeres en la carretera

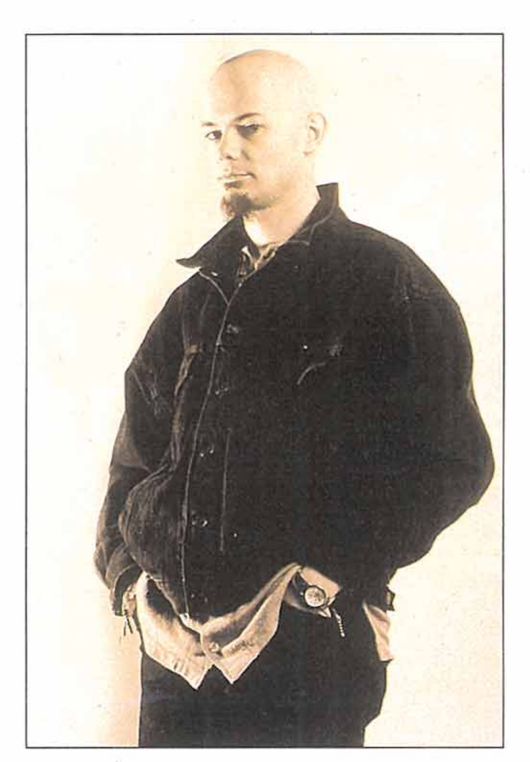
«SÓLO ELLAS...LOS CHICOS A UN LADO»

La industria cinematográfica ha descubierto que a la carretera no sólo se lanzan rudos camioneros, parejas emuladoras de Bonnie & Clyde o viajantes de comercio. Una prueba más es «Sólo ellas... Los chicos a un lado», película dirigida por Herbert Ross –«Adiós Mr. Chips», «La chica del adiós», «Magnolias de acero»– que se apoya en las habilidades interpretativas de Whoopi Goldberg, Mary-Louise Parker y Drew Barrymore, y en su capacidad para transmitir al espectador ese ente etéreo llamado "sensibilidad femenina".

El trío es portador de vivencias desafortunadas –falta de trabajo, SIDA, desengaños amorosos...– y decide embarcarse en un viaje que le llevará de Nueva York a Los Ángeles. La convivencia desata roces, aflora pasiones, desencadena aventuras, rompe instintos... Una relación de amistad entre mujeres muy alejada de la elegancia de Lubitsch, el machismo clásico de Hollywood, las reiteradas obsesiones de Woody Allen, la supina estupidez del modelo rubia-platino o morena-apasionada y la dureza de «Thelma y Louise».

Rock rebelde

JESÚS CIFUENTES



Jesús Cifuentes ha encontrado un hueco en la apretada agenda de Celtas Cortos y debutado en solitario con el disco «El caimán verde». Contadas son las excepciones, esta colección de canciones, en que no priman las guitarras eléctricas potentes y bailonas, ya sea basadas en ritmos latinos o en estructuras más clásicas del rock. E, indisolublemente ligadas a ellas, unas letras insumisas y rebeldes, hasta panfleteras en algunos casos, que aspiran a ejercer de Pepito Grillo ante las actitudes acomodaticias y conformistas de la sociedad española.

No es algo nuevo en el rock. Es el mismo espíritu con el que Presley movía sus caderas antes de ir al Ejército, The Clash azuzaba a las masas hasta su disolución o los Stones escandalizaban a los sectores más conservadores de la sociedad durante su época moza. Esto no es USA y tampoco UK, viene de Valladolid y, por tanto, hay que reconocer que su glamour es menor, pero... agita conciencias, chirría oídos, invita a mover los pies y no posee ese pretencioso olor a montaje de estrellas, que liberan su mala conciencia chupando cámara en un sospechoso y publicitado concierto de solidaridad.

La influencia de la mezquita

MEDINA AZAHARA

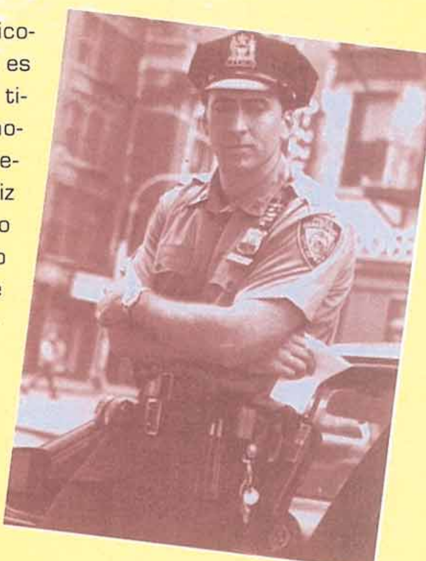


El título genérico de la más reciente entrega discográfica de Medina Azahara es «Árabe»; un trabajo que se mantiene fiel al estilo que está haciendo a la banda vivir una segunda juventud musical: rock clásico y simple, apoyado en pegadizas melodías y pinceladas de arreglos arábigo-andaluces. Algo propio y fácilmente reconocible que ya nadie practica en este país, pese a que hace varios años causó auténtica sensación.

A finales de los setenta y principios de los ochenta, gracias a la canción "Paseando por la mezquita", Medina Azahara se convirtió en uno de los más representativos ejemplos, junto a Triana o Smash, de lo que se conoció en España como rock andaluz; pero el anquilosamiento acabó con el movimiento y la banda de Córdoba tampoco escapó al sino de la disolución. Sin embargo, con formación renovada –Manuel Martínez, Francisco Ventura, Manuel Reyes, José Miguel Fernández y Alfonso Ortega– retornó en 1.989, y los nostálgicos de aquellos sonidos y las generaciones más jóvenes se apuntaron al carro de "los Medina". Discos como «Doble y en directo», «Sin tiempo» o «Dónde está la luz» conocieron ventas importantes, a los conciertos no les afectó la crisis de público y sus álbumes más recientes se han editado hasta en Japón.

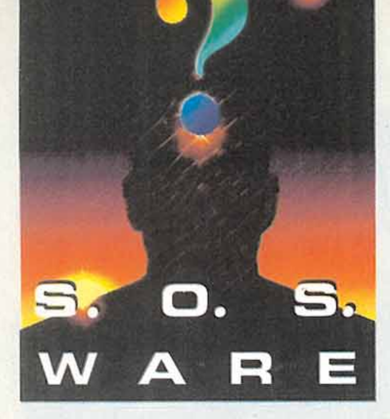
La propina de un buen tipo y la ambición de su mujer

«TE PUEDE PASAR A TÍ»



Charlie –Nicolas Cage– es un buen tipo, un policía honesto y campechano que es feliz ayudando a todo el mundo –¿no has visto a nadie así en las películas de Capra?–. Muriel –Rosie Pérez– es su esposa, una explosiva y ambiciosa mujer que va a alejarse de su marido para seguir su carrera profesional –sí, Bogart siempre se enamora de mujeres como ella–. E Ivonne –Bridget Fonda– es una camarera con un marido más golfo que cualquier latin-lover de esos que salen en las inmundas comedias italianas o españolas –de esos que reforma Paco Martínez Soria–. Charlie entra en el bar de Ivonne. No tiene dinero para dejar propina y le promete que, si toca, le dará la mitad del premio del billete de lotería que posee. El bombo de la suerte sonríe al poli, que está dispuesto a cumplir su palabra. La pega es que su mujer no está de acuerdo y..., señoras y señores, la trama está servida.

Siguiendo la tradición de la comedia amable americana, el director Andrew Bergman ha construido en «Te puede pasar a tí» una película sentimental protagonizada por seres de carne y hueso, que sólo pretenden sacar una dulce sonrisa de los labios del espectador. Cine para evadirse de la realidad sin superhéroes, un cuento de hadas cargado de excelentes intenciones, donde los conflictos son solucionados a golpes de bondad y excelentes intenciones.



RESPONDER A TODAS LAS CUESTIONES QUE NOS PLANTEÁIS ES UNO DE NUESTROS MEJORES HOBBIES; PERO AÚN NOS GUSTA MÁS RECIBIR MILES Y MILES DE CARTAS DE VOSOTROS, NUESTROS LECTORES, PIDIÉNDONOS AYUDA SOBRE LA INMENSIDAD OCEÁNICA DEL MUNDILLO DE LA INFORMÁTICA, QUE, COMO PODÉIS OBSERVAR NÚMERO A NÚMERO, OS SON TRANSMITIDAS A TRAVÉS DE ESTA SECCIÓN DE MICROMANÍA.

SEGUID ASÍ Y CONSEGUIRÉIS LO QUE REALMENTE OS MUEVE, O POR LO MENOS LO QUE OS DEJARÁ MOVEROS... ¡QUE DISFRUTÉIS!

Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

MONKEY ISLAND 1

¿Cómo llego a Monkey Island si la tripulación se ha amotinado?
Rubén Torón Domínguez. Canarias.

En el camarote del capitán hay una receta. Hazla en la cocina y llegarás.

En el barco de LeChuck, ¿cómo le quito la botella al fantasma dormido?
Javier Mena Corrochano. Toledo.

Hazle cosquillas con una pluma en los pies.

¿Cómo puedo conseguir la cabeza del navegante?
César Carrión Alias. Murcia.

Te la dan los indígenas del poblado.

MONKEY ISLAND 2

¿Cómo consigo el mapa de Rapp Scallion?
Javier Camena Negro. Alicante.

Está en su tumba en el cementerio, pero resucítalo con unos polvos que te da la bruja Vudú.

¿Cómo cojo el libro de la panza del gobernador de Phath?
Joaquín Fuentes Fenollar. Córdoba.

Si has visto «En busca del arca perdida», sabrás dar el cambiazo por otro libro.

¿Dónde está el galeón hundido? ¿Qué libro cojo en la librería?
Moisés Gago Morlac. Barcelona.

Pues como su nombre indica bajo el mar. Habla con esa chica para ver si te puede llevar a verlo. Los libros de la biblioteca son muy útiles, te aconsejo que los mires todos; en ellos hay muchas pistas.

OPERATION STEALTH

¿Cómo puedo coger el objeto que hay en el fondo de las algas en la pantalla de la palmera, ya he probado con todo?
Juan José Ortega. Málaga.

Me temo que los chicos de Delphine se han lucido un poco y las verdad es que hemos de apuntar en un sitio muy exacto para que nuestro héroe baje hasta allí y coja la susodicha goma.

¿Dónde encuentro dinero para los manguitos de goma?
Jaime Río. La Coruña.

El dinero lo debías haber sacado al principio, en el aeropuerto, de tu maleta, para poder así cambiarlos por monedas en el banco local, para poder comprar una flor y el flotador.

¿Cómo puedo conseguir las huellas dactilares? Lo he hecho tal y como lo indicásteis pero no puedo conseguirlo.
Mario Alba. Valencia.

Accionando los cigarrillos, menos el rojo, te quedas con el papel de fumar que usarás con el vaso de agua, una vez lo ha tocado el comandante.

PRINCE OF PERSIA

Dadme algún truco para «Prince of Persia».
Juan Delgado Bernal. Madrid.

Teclea Prince Megahit y durante el juego pulsa: K para matar a los moros. Alt+W para flotar. Alt+L para pasar de nivel. R para resucitar.

Al final del segundo nivel cuando piso la losa que abre la puerta, no puedo volver a saltar, no tengo espacio suficiente. ¿Cómo paso esto?
Javier Lozano Martínez. Logroño.

Ponte justo en el borde apretando Shift y el cursor derecho. Luego salta en parado y mantén apretado el Shift para al caer te agarres con las manos a la losa, y subes.

REBEL ASSAULT

¿Saldrá al mercado «Rebel Assault» en disquetes?
Juan López Navarra.

No creo que salga al mercado una versión para disquetes ya que la mayor parte de los aproximadamente 400 Megas que ocupa el juego, está destinada a los gráficos digitalizados.

SIMON THE SORCERER

¿Cómo puedo conseguir las monedas de oro que están junto al dragón en la cueva?
Gerard Xifra. Gerona.

Para hacerlo necesitas un gancho y un trozo de cuerda y un imán. Ata estos dos últimos, y dirígete a la cueva del dragón. En la entrada, observarás un saliente en el que podrás usar el gancho, sube por ahí y utiliza desde arriba el imán enganchado con la cuerda.

¿Cómo puedo convencer al guardián de la cámara del tesoro de que se vaya?
Rafael Reyes. Cádiz.

No puedes; dale el vale que tienes del bar y te dará una gema.

SPACE QUEST IV

En este juego, me cojo el timebuster y meto una clave a boleo y salgo en la prehistoria. ¿Qué he de hacer? Tengo un conejo, un frasco vacío, una moneda y un ordenador.
José Morán. Madrid.

Para empezar sal de la nave y dirígete a la izquierda. Cuando veas que te sobrevuela un pájaro, vuelve a la pantalla de la derecha y baja las escaleras, verás como un pájaro te captura. Por cierto, ese frasco vacío que nos dices que tienes, debería estar lleno de ácido verde.

¿Cómo puedo coger las cerillas en «Space Quest I»? ¿Para qué sirve el conejillo super molón?
Juan Carlos Camarasa. Valencia.

Para cogerlas, activa el icono mano sobre las cerillas. Cuando te echen del bar acciona la mano sobre las motos y sal corriendo. Vuelve ahora al bar, esquivando a los enemigos y coge las cerillas, tras esto vuelve a Space Quest XII.

¿Cuál es la clave para abrir la puerta del gran super ordenador?
Oroel Praena. Zaragoza.

La dichosa y larga clave es: 6965847669 que, por cierto, se halla en el libro de pistas que compras en arcade.

X-WING

Al cargarlo, el cursor no me pasa de media pantalla. ¿A qué puede ser debido?
Jorge Seva. Murcia.

Lo más seguro es que sea debido a algún problema de incompatibilidad del juego con tu driver de ratón, en caso de que lo uses. Si usas teclas, entonces el problema residiría en el juego, cosa que dudamos.



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

* PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO **300 PTAS.**

Precios con IVA incluido

!Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49 • TEL: (91) 380 28 92

EN MAIL TENDRAS TU ORDENADOR A UN PRECIO SUPER COMPETITIVO Y "A TU MEDIDA"

PLACA		Ptas.
MICRO		Ptas.
CONTROLADORA		Ptas.
DISCO DURO		Ptas.
DISQUETERA		Ptas.
MEMORIA		Ptas.
TARJETA DE VIDEO		Ptas.
MONITOR		Ptas.
TECLADO		Ptas.
VENTILADOR		Ptas.
CAJA		Ptas.
SISTEMA OPERATIVO		Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)		**Ptas.**

Para saber cuánto te cuesta sólo tienes que sumar los componentes
MIRA ESTE EJEMPLO

A	486.256Kb.4x72	11.990	Ptas.
O	INTEL Dx2.66	19.990	Ptas.
TROLADORA	VLB.2FDD	2.990	Ptas.
DURO	420 Mb	25.990	Ptas.
JETERA	FDD	4.990	Ptas.
ORIA	SIMM.4Mb	22.990	Ptas.
TA DE VIDEO	VLB.S-3	12.990	Ptas.
ITOR	14" Color	34.990	Ptas.
ADO	102 Teclas	2.990	Ptas.
LADOR	486	1.990	Ptas.
CAJA	Minitorre T-2	7.990	Ptas.
SISTEMA OPERATIVO	MS DOS 6.2	5.990	Ptas.
TOTAL (IVA Incluido)		155.380	**Ptas.**

PC COMPONENTES

PLACAS

- PLACA 486 256 Kb, ZIF, 3VLB, 4x72+4x30 .... 11.990
- PLACA 486 DX4 256 Kb, ZIF, 3VLB, 2x72+4x30 .... 13.990
- PLACA 486 DX4 256 Kb, ZIF, PCI+VLB+ISA, 4x72 .... 19.990
- PLACA P-90 256 Kb, ZIF, PCI, VLB, ISA, 4x72 .... 27.990

MICROS

- MICRO INTEL DX2-66 .... 19.990
- MICRO INTEL DX4-100 .... 39.990
- MICRO INTEL PENTIUM P90 .... 84.990
- MICRO 486 DX4 100 AMD 31.990

CONTROLADORAS

- CONTROLADORA IDE 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 1.990
- CONTROLADORA VLB 2FDD/2HDD/2S/IP/IG 2.990
- CONTROLADORA PCI 2FDD/4HDD/2S/IP/IG 5.490
- CONTROLADORA VLB Doble ventilador, IDE-3 Alta velocidad 7.490
- CONTROLADORA PCI Doble ventilador, IDE-3 Alta velocidad 7.490

DISQUETERA

- FDD 3,5 1,44 Mb 4.990

DISCOS DUROS

- DISCO DURO 420 Mb 25.990
- DISCO DURO 540 Mb 27.990
- DISCO DURO 730 Mb 34.990
- DISCO DURO 850 Mb 39.990
- 1 GIGA 49.990

MEMORIA

- SIMM 1Mb 30 CONTACTOS 5.990
- SIMM 4Mb 72 CONTACTOS 22.990
- SIMM 8Mb 72 CONTACTOS 45.990
- SIMM 16Mb 72 CONTACTOS 72.990

TARJETAS DE VIDEO

- VGA VLB S-3 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990
- VGA PCI 1 Mb ampliable 2 Mb 14.990
- VGA VLB CIRRUS LOGIC 1 Mb ampliable 2 Mb 12.990

MONITORES

- PROVIEW 14" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN, ENERGY SYSTEM, BAJA RADIACION 34.990
- PROVIEW 15" Color 28 D.P NO ENTRELAZADO, FULL SCREEN PANTALLA PLANA, ENERGY SYSTEM, BAJA RADIACION 54.990

TECLADO

- TECLADO 102 TECLAS MEMBRANA 2.990
- TECLADO MECANICO 3.990

VENTILADORES

- VENTILADOR 486 .... 1,.490
- VENTILADOR PENTIUM 1.990

SISTEMA OPERATIVO

- MS DOS 6.2 .... 5.990
- MS DOS 6.2 + WINDOWS 3.11 .... 16.990

CAJAS

SOBREMESA T1 -7.990 SOBREMESA W1 -7.990 SOBREMESA DELUXE -9.990
MINITORRE T2 -7.990 MINITORRE W2 -7.990 MINITORRE DELUXE -9.990



Sound BLASTER

Sound BLASTER AWE32



45.900

LA ULTIMA GENERACION DE TECNOLOGIA DE SONIDO "WAVEFFECTS" PERMITE LA PRODUCCION DE SONIDOS EN ESTEREO CON CALIDAD DE ORQUESTA (128 INSTRUMENTOS)
ESTA TARJETA DESTINADA EN PRINCIPIO A LOS PROFESIONALES, PERMITIRA A UN SIMPLE AFICIONADO DISFRUTAR DE LO MEJOR DE LA MULTIMEDIA HOY EN DIA.INCLUYE 3 INTERFACE CD-ROM, VOICE ASSIST, TEXT ASSIST, ETC.

Sound BLASTER 16 Value Edition ¡Nueva!



- INTERFACE PARA UNIDADES CD-ROM IDE
- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 8 Y 16 BITS, DESDE 5 HASTA 44,1 KHZ
- SINTETIZADOR DE MUSICA OPL3 FM ESTEREO MEJORADO CON 20 VOCES Y 2 OPERADORES O CON 11 VOCES Y 4 OPERADORES
- ENTRADA DE LINEA ESTEREO, SONIDO CD ESTEREO, MICROFONO Y MIDI/JOYSTICK
- BIBLIOTECA DE PROGRAMAS DE TRATAMIENTO DE DATOS DE AUDIO:
-UTILIDADES DE DOS: CREATIVE RECORD, MIX AND PLAY, CREATIVE MIXER, CREATIVE QUICK CD, CREATIVE INTELLIGENT ORGAN.
-UTILIDADES DE WINDOWS: CREATIVE ENSEMBLE AV, CREATIVE WAVE STUDIO 2.0, CREATIVE SOUNDO'LE, CREATIVE MOSAIC.
-SOFTWARE DE SINTESIS DE VOZ: TEXT ASSIST, CREATIVE TALKING SCHEDULER.

17.990

S.B. AWE 32 Value Edition ¡Novedad!

34.990

VIDEO BLASTER MP 400



DESCOMPRESION MPEG PARA LA VISUALIZACION DE SECUENCIAS DE VIDEO
VISUALIZA IMAGENES EN MOVIMIENTO EN EL PC CON UNA EXCEPCIONAL CALIDAD DE IMAGEN. IDEAL PARA APLICACIONES DE VIDEO INTERACTIVO Y PARA LA VISUALIZACION DE TITULOS DE VIDEO EN EL FORMATO VIDEOCD

54.900

KIT CD-ROM



25.990

DISCOVERY CD 16 Value edition

Sistema Multimedia con un fascinante software



- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16
- UNIDAD CD-ROM
- ALTAVOCES ESTEREO
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE: UTILIDADES DE CREATIVE

SUPER PRECIO **39.990**







...y ahora también incluye:

ENGLISH TO TOUCH · MAHJONG · AIR COMBAT · WING COMMANDER II · ULTIMA VII · ULT. UNDERWORLD II · POPULOUS II · SEVEN CITIES OF GOLD · SHADOW CASTER · SPACE HULK







4X Multimedia Home CD




74.900

WORKS · PUBLISHER · DESIGN PACK · ENCARTA 95 · BOOKSHELF 94
ANCIENT LANDS · CINEMANIA 95 · MUSICAL INSTRUMENTS · SCENES · ANIMALES PELIGROSOS · GOLF











IMPRESORAS

STYLUS	HP 540	DESKJET 660 C	BJ 200 EX	BJC 400 COLOR
EPSON	HEWLETT PACKARD	HEWLETT PACKARD	Canon	Canon
INYECCION COLOR COLOR 94900 / INYECCION NEGRO 800 + 45900	54900	INYECCION EN COLOR 76900	INYECCION NEGRO 45990	INYECCION EN COLOR 67990





COMPLEMENTOS








- MULTIBOX 90 31/2 — 2495
- MULTIBOX 20 CD — 3245
- EUROBOX 50 3 1/2 — 750
- EUROBOX 100 3 1/2 — 850
- ARMARIO 36 CD'S — 3995
- EUROBOX 24-32 CD — 1475
- EUROBOX 12-16 CD — 950
- DISK CUBE 15 3 1/2 — 795
- PORTIBOX 12 CD — 1995
- TORRE DOBLE 120 CD'S — 6995
- MAGIC BOX 5 3 1/2 — 575
- CAJA 1 CD PACK 5 — 495
- CAJA 2 CD's PACK 5 — 795
- FLIP DISK CD'S 12 — 1995
- FLIP DISK CD'S 24 — 3195
- FLIP CD ROM 12 — 1995
- FLIP CD ROM 24 — 3195

LIMPIEZA Y MANTENIMIENTO

- DISCO LIMPIADOR 3 1/2 815
- CD LIMPIADOR 1675
- KIT LIMPIEZA CD 815
- LIMPIADOR DE SUPERFICIES 815

PRODUCTOS PRIMAX








ESCANER DE MANO
ESCANER 256 ESCALA DE GRISES POR SOFTWARE **9.900**
ESCANER COLOR 24 BITS 16.8 M. DE COLORES **26900**

ESCANER MOTORIZADOS
ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS **36900**

RATON 3 BOTONES **1.990**

DATA PEN **49000**

CONTROL PAD FIRESTORM
- 1 JUGADOR CON CABLE **2100**
- 1 CONTROL PAD POR INFRARROJOS **5900**
- 2 CONTROL PAD POR INFRARROJOS **8500**

TODOS LOS ESCANER INCLUYEN OCR

SuperQuad 4X



TRANSFERENCIA 600 Kbytes/seg
TIEMPO DE ACCESO 195 Msec
COMPATIBLE SOUND BLASTER

TEAC **49.990**



MITSUMI CUADRUPLE VELOCIDAD **29.990**
SONY DOBLE VELOCIDAD **19.990**
GOLDSTAR DOBLE VELOCIDAD **17.990**



SOFT KARAOKE **9.950**

RADIO TRACK **6.990**



Genius



SCANNERS

SCANMATE 256 **14.990**
SCANMATE COLOR **32.990**



GENIUS VGA TO TV CONVERTER

IDEAL PARA VISUALIZAR SU PRESENTACION EN UNA PANTALLA DE TELEVISION **19.990**

GAME PAD **1.995**



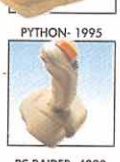
JOYSTICK **1.995**




JOYSTICKS












MEGASTICK III- 1895	MEGAGRIP VIII- 3995	ANALOG EDGE II- 3900	AVENGER PRO- 3495	SUPER WARRIORS- 3995	AXYS- 5350	TORNADO- 3490
PC EXTRA- 4950	ANALOG GRAVIS- 7990	PHANTOM 2- 3490	MEGA GRIP- 3195	M-6- 3490	PYTHON- 1995	FLIGHT MAX- 9990
MEGAPAD VII- 3595	PAD GRAVIS- 4500	FLIGHTSTICK- 11500	STARFIGHTER 5- 2595	RAIDER 5- 2990	PC RAIDER- 4290	TELEMACH- 6900

MAIL VXC
VENTA POR CORREO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS

TEL: (91) 380 28 92

¡Haz tu pedido por teléfono! o utiliza el cupón de pedido



902 171 819

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49 TEL: (91) 380 28 92

VIDEO

DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS — PVP - 1.995
DB Z11 ESTALLA EL DUELO — PVP - 1.995





DB Z12 - GUERREROS DE PLATA — PVP - 1.995



DB Z13 EL ULTIMO COMBATE — PVP - 1.995

EL VIENTO DE AMNESIA — PVP - 2.995

RANMA 1/2 - AKANE Y SUS HERMANAS — PVP - 1.995





X-MEN — PVP - 1.495 / PVP - 1.495 / PVP - 1.495



UROTSUKIDOJI — PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI 2 — PVP - 1.995
UROTSUKIDOJI III part 1 — PVP - 2.495
UROTSUKIDOJI III part 2 — PVP - 2.495

LLEVATE UN PIN GRATIS POR LA COMPRA DE UNA PELICULA MANGA O ANIME. Y SI LA COMPRA ES DE DOS, GRATIS EL VIDEO "ASI SE HIZO AKIRA"

MANGA

3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS 2	2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESEED	2.995
APPLESSED	2.995
DEVIL MAN	2.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LENSMAN	2.995
MONSTER CITY	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1.995
ODIN	2.495
PROYECTO A-KO	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROUJIN Z	2.995
RG-VEDA	2.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	2.995

ANIME

BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
BUBLEGUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995
MI VECINO TOTORO	2.995
NADIA	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA...	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995

STRONG

BRAINDEAD	2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
TETSUO	2.995
TETSUO 2	2.995
VIOLENT COP	2.995

CARTOONIA

ARION	2995
CITY HUNTER	1995
DOUBLE DRAGON	2495
GIGOLO	2495



MEGA DRIVE — 12.990

SUPER NINTENDO — 14.990

GAME GEAR — 14.990

DISCOS VIRGENES

DISCOS 3 1/2 CAJA DE 10 — 595



¿Ya tienes la nueva Game Boy de colores? Regálala ... o regálatela — 9.990

GAMEBOY — 6.990

AMARILLA, BLANCA, NEGRA, ROJA, VERDE, TRANSPARENTE

TENEMOS JUEGOS DE SPECTRUM, ATARI PC 5 1/4, AMSTRAD, C-64, MSX a 395 Ptas. ¡CONSULTANOS!

SEGA SATURN

SEGA SATURN — 99.990

GOTHA 16.990
MYST 16.990

VIRTUA FIGHTER — P.V.P. - 14.990



CLOCKWORK KNIGHT — P.V.P. - 14.990





GALE RACER — P.V.P. - 14.990



VICTORY GOAL — P.V.P. - 14.990



TAMA — P.V.P. - 14.990

PLAY STATION

PLAY STATION — 114.990

MOTOR TOON — 16.990

PARODIUS DELUXE — 16.990

A-IV EVOLUTION	21.990
COSMIC RACE	18.990
CRIME CRACKERS	16.990
KING'S FIELD	16.990
MAH JOHNG	16.990
NEKETSU FAMILY	17.990
TAMA	16.990
TWIMBEE PUZZLE	16.990



TOSHINDEN — 19.990



CYBER SLEED — 19.990



RIDGE RACER — 19.990



KILEAK THE BLOOD — 16.990



RAIDEN PROJECT — 19.990

CD ROM

PACKS DE SHAREWARE

Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADORES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más



DR. SHAREWARE II — 3.990



PEGASUS 5.0 — 4.990



TOO MUCH SHAREWARE — 3.990



NIGHT OWL — 3.990



SHAREWARE OVERLOAD TRIO — SUPER PACK Contiene 3 CD — 3.990

CICA WINDOWS — SUPER PACK Contiene 3 CD — 3.990



WORLD OF SHAREWARE — SUPER PACK Contiene 3 CD — 4.990

¡OFERTA INCREIBLE! 6 PACKS DE SHAREWARE — LOS 6 POR 4.990





THE BEST OF SHAREWARE 13 · SHAREWARE 4 · THE BEST OF GAMES 2 · WINDOWS & OS/DOS · THE BEST OF BBS · MODEM MADNESS

ARCADE COMPANION — 1.990 — MARIO BROS, STAR MINES 2, BANGO FIGHTER, ETC.

WORLD OF WINDOWS — 3.990 — 3000 PROGRAMAS PARA WINDOWS

WINDOWS POWER GAMES — 3.990 — 80 JUEGOS PARA WINDOWS

SHARESPAÑOL — 3.990 — SHAREWARE EN ESPAÑOL: APLICACIONES PROFESIONALES, EDUCACION, PROGRAMACION, JUEGOS, ETC.

EXPLOSSION 3 — 2.900
- MAS DE 600 Mb.
- SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I Y II
- EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

101 Only THE BEST GAMES — 2.990

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS — 3.990 — • DOOM • WOLFENSTEIN 3D • EPIC PIMBALL • CYBERCHESS • SPACE CHASE • EPIC BASEBALL ...Y muchos más

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS — 3.990 — • BLACKOUT • BRIDGE • DRAVENT'S • WIN RISK • WIN POOL ...Y muchos más

UTILIDADES • APLICACIONES



METAMORPH — 4.750 — CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA



MORPHOLOGY 101 — 6.990 — PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTORIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS



VISTA PRO — 13.990 — GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D



VR WORKSHOP — 6.990 — DISEÑO DE OBJETOS EN 3D







POWER UTILITIES — 2.490 — MAS DE 250 UTILIDADES CUIDADOSAMENTE SELECCIONADAS, PROBADAS Y ORGANIZADAS EN UN SENCILLO MENU

UTILITIES PLATINUM — 1.990

LINUX DEVELOPER KIT — 4.990

500 FONTS — 2.990

CLIP ARTS & FONTS — 2.990

4000 ICONS — 2.990

How to Create MULTIMEDIA — 3.990

ANIMATION How to CD — 3.990

OS2 WARP Versión 3





OS/2 Warp — 9.400

- SISTEMA OPERATIVO 32 BIT MULTITAREA REAL
- EJECUTA TODAS LAS APLICACIONES DE DOS y WINDOWS
- AMPLIO SOPORTE MULTIMEDIA
- LENGUAJE REXX
- PROGRAMAS DE GESTION PROFESIONAL INCLUIDOS:

PROCESADOR TEXTOS · HOJA DE CALCULO · BASE DE DATOS · INFORMES · AGENDA · COMUNICACIONES · ENVIO/RECEPCION DE FAX · CONEXION COMPUSERVE · CONEXION INTERNET



GRAPHICS WORKS PC/CD — 11.950 — PAQUETE INTEGRADO DE DIBUJO, AUTOEDICION, RETOQUE FOTOGRAFICO, PRESENTACIONES. INCLUYE CD CON 10.000 CLIPARTS, 1.000 FOTOGRAFIAS Y 152 FUENTES



PERFECT OFFICE 3.0 — 22.990 — INCLUYE: WORLD PARFECT 6.1, QUATTRO PRO 6.0, PRESENTATIONS 3.0, ENVOY 1.0, GRUPWIS 4.1





MICROSFT WORKS — 18.750 — PROCESADOR DE TEXTOS, HOJA DE CALCULO Y GRAFICOS, BASE DE DATOS, HERRAMIENTAS DE LA COMUNICACION

PC TOOLS 1.0 — 21.990

STOR DE MEMO QEMM 7.5 — 14.500

CONTAPLUS WINDOWS 7.1 — 14.950

FACTURACION WINDOWS 7.1 — 14.950

SHAREWARE

CICA SHAREWARE SEPT. 94	2.990	SO MUCH SHAREWARE 4	3.990	ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3.990
EXPLOSSION II	4.900	SOUND SENSATIONS	1.990	WINDOWARE	1.990
MEGA WINDOWS 3	2.990	SUPER GAMES WIN I	1.990	WINDOWS POWERGAMES	3.990
		SUPER GAMES WIN II	1.990	WORLD OF GAMES	3.990

UTILIDADES

C USERS' GROUP AUG. 94	3.490	GNU SEPT. 94	3.490
COMPUTER ANIMATION MADNESS	5.490	KODAK PHOTO CD	3.490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1.990	MULTIMEDIA MEGA BUNDLE	3.990
		SUPER FONTS	1.990

EDUCATIVOS PC/CD — COMPLETAMENTE EN ESPAÑOL — EDUCATIVOS PC/CD



IDIOMAS MULTIMEDIA — JUNIOR 6.295 — ADULTOS 7.195
- INGLES
- FRANCES
- ALEMAN



HABLEMOS INGLES — 9.990
- CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA.
- 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM
- VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS
- EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO
- EJERCICIOS GRAMATICALES



THE SHERSTON NAUGHTY STORIES — 8.250 — UN SISTEMA DE APRENDIZAJE Y PERFECCIONAMIENTO TOTALMENTE AUDIOVISUAL E INTERACTIVO, BASADO EN HISTORIAS CORTAS Y DIVERTIDAS. PRONUNCIACION CON EL MAS PURO ACENTO DE OXFORD. DE 4 A 8 AÑOS



ADIBU CALCULO-LECTURA
- 1º PRIMARIA PC - 7600
- 1º PRIMARIA CD - 8600
- 2º PRIMARIA PC - 7600
- 2º PRIMARIA CD - 8600

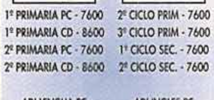
ADI MATEMATICAS PC
- 2º CICLO PRIM - 7600
- 3º CICLO PRIM - 7600
- 1º CICLO SEC. - 7600
- 2º CICLO SEC. - 7600



ADI LENGUA PC
- 2º CICLO PRIM - 7600
- 3º CICLO PRIM - 7600
- 1º CICLO SEC. - 7600

ADI INGLES PC
- 3º CICLO PRIM - 7600
- 1º CICLO SEC. - 7600
- 2º CICLO SEC. - 7600







ARTHUR'S BIRTHDAY — CD ROM - 5395
LITTLE MOSTER — CD ROM - 5395
NIKKO — CD ROM - 4995
RUFF'S BONE — CD ROM - 7195











SPIROU, EL CASO DEL FALSO COLABORADOR — CD ROM - 4995
TEDDY'S BIG — CD ROM - 4495
TIO ARCHIBALD — CD ROM - 6250
TEDDY'S HIDE & SEEK — CD ROM - 5495







ADVENTURES IN FAIRLAND — CD ROM - 7700
TEDDY THE BRAVE — CD ROM - 5495
TUNELAND — CD ROM - 7195
UPSIDE TOWN — CD ROM - 7195



¡Haz tu pedido por teléfono!

902 171 819

FAX: (91) 380 34 49/TEL: (91) 380 28 92

LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MUPTI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON-RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPITAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME-PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DJEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

TOMO 5 - 2995
COBRA MISSION • GOBLINS II • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRITHN TIME • LANDS OF LORE-MAPAS • OBITUS-MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE INMORTAL-MAPAS • WAYNE S WORLD • TOMO NUEVO

TOMO 6 - 2995
ALONE IN THE DARK II • BENEATH A STEEL SKY • BEVERLY HILL BILLIES • BLACK SEET • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL II • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR CLAVES • THE HANDS OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL

TOMO 7 - 2995
CLAVES Y MAPAS DE DOOM • DRAGONSPHERE • ISHAR 3 • LEISURE SUIT LARRY 6 • PAGAN • ULTIMA VIII • REUNION - GUIA DEL JUEGO • ROBINSON'S REQUIEM • TRICK OR TREAT • UFO - GUIA DEL JUEGO • MAPAS DE PAGAN • MAPAS DE TRICK OR TREAT

TOMO 8 - 2995
PARA COMMODORE, AMIGA Y PC/COMPATIBLES
AL-QUADIM, BLOODNET, COMPANIONS OF XANTH, DOOM 2-GUIA DEL JUEGO, DRAGON LORE, DREAM WEB, ACSTATICA, FREDDY PHARKAS, JOURNEYMAN PROYECT, MAGIC CARPET, OUTPOST, TIE FIGHTER-GUIA DEL JUEGO, UNIVERSE

TOMO 9 - 2995
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS, INFERNO, KYRANDIA 3, NOCTROPOLIS, POLICE QUEST IV, SYSTEM SHOCK, THE LEMMINGS, THE LITTLE BIG ADVENTURE, WAKE RAVAGER, WING COMMANDER III, MAPAS DE WAKE RAVAGER, MAPAS DE SYSTEM SHOCK

¿Ya lo sabes?
Oye, ¿Has visto los descuentos de Mail?

LAS NOVEDADES
...Y ahora más baratas. Todas las novedades tienen descuento
EN PC Y CD
AL MEJOR PRECIO

Ven corriendo
No te lo pierdas ...y corre la voz

Friendware

- BLAKE STONE — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4500
- BOPPIN — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4200
- EPIC PINBALL — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 9600
- HOCUS POCUS — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4500
- JAZZ JACKABBIT — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6500
- MYSTIC TOWERS — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4500
- NEO BOOK — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 8600
- NEO PAINT — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 7500
- ONE MUST FALL — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 5990
- QUICK MENU III — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6200
- RAPTOR — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4990
- RISE OF THE TRIAD — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 7450
- SPEAR OF DESTINY — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6990
- WACKY WHEELS — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 4990
- WOLFENSTEIN 3D — SHAREWARE - 750 / REGISTRADA - 6500

Juegos

- 1942 — PC3 - 7195 / CD ROM - 8995
- ACES OF THE DEEP — PC3 - 7495 / CD ROM - 8495
- ACTION SOCCER — CD ROM - 5995
- AEGIS — CD ROM - 11595
- AL QADIM — PC3 - 7195
- ALIEN BREED 2 — PC3 - 6495 / CD ROM - 7495
- ALIEN OLYMPICS — PC/CD - 5995
- ALL WORLD OF LEMMINGS — PC3 - 5395 / CD ROM - 6295
- ALONE IN THE DARK2 — CD ROM - 7845
- ALONE IN THE DARK 3 — CD ROM - 6995
- ARCADE POOL — PC3 - 3595
- ARCTIC MOVES — PC3 - 1795
- BC RACER — PC3 - 4995 / CD ROM - 5995
- BATTLE BUGS — PC3 - 6495
- BATTLEDROME — PC3 - 6495
- BIOFORGE — CD ROM - 6990
- BLOODNET — CD ROM - 9895
- BODY COUNT — PC3 - 5845 / CD ROM - 6295
- BREAKTHRU — PC3 - 4945
- BUREAU 13 — PC3 - 6495 / CD ROM - 6495
- BUZZ ALDRIEN'S RACE INTO SPACE — CD ROM - 8545
- CAMPAING II — PC3 - 8095
- CANNON FODDER — PC3 - 5395
- CD BASKET — CD ROM - 4445
- CHAOS CONTROL — CD ROM - 7495
- CHESSMASTER 4000 TURBO — PC3 - 6295 / CD ROM - 6745
- CLUB DEAD — CD ROM - 8495
- COLONIZATION — PC3 - 6995
- COMBAT AIR PATROL — PC3 - 6495 / CD ROM - 6495
- COMMANDER BLOOD — CD ROM - 7495
- CREATURE SHOCK — CD ROM - 9495
- CRIME PATROL — CD ROM - 8995
- CRUSADERS DARK SAVANT — PC3 - 4295 / CD ROM - 4295
- CYBERIA — CD ROM - 9495
- CYBERWAR — CD ROM - 10795
- CYCLEMANIA — CD ROM - 6295
- CYCLONES — CD ROM - 6495
- D-DAY — PC3 - 5395
- DARK FORCES — CD ROM - 7495
- DARK SEED — CD ROM - 7195
- DARK SUN — PC ROM - 8095
- DAWN PATROL — PC3 - 7645 / CD ROM - 7645
- DAY OF THE TENTACLE — PC3 - 6995 / CD ROM - 6995
- DESCENT — PC3 - 8495 / CD ROM - 8995
- DESERT STRIKE — PC3 - 4195 / CD ROM - 4445
- DISCWORLD — PC3 - 7495 / CD ROM - 8495
- DOOM II — PC3 - 7095 / CD ROM - 8895
- DR. RADIAKI — CD ROM - 5995
- DRAGON LAIR — CD ROM - 6990
- DRAGON LORE — CD ROM - 8995
- DREAMWEB — PC 3 - 7645 / CD ROM - 7645
- DUNGEON HANK — PC3 - 7195
- EARTHSIEGE — PC3 - 6495 / CD ROM - 7495
- ECSTATICA — CD ROM - 8095
- EYE OF THE BEHOLDER III — PC3 - 7195
- FALCON GOLD — CD ROM - 9895
- FIELDS OF GLORY — PC3 - 5845
- FIFA SOCCER — PC3 - 5395 / CD ROM - 5395
- FLEET DEFENDER — PC3 - 7195 / CD ROM - 8995
- FLIGHT LIGHT — PC3 - 7995 / CD ROM - 7995
- FLIGHT SIMULATOR 5.0 — PC3 - 9990
- FLIGHT UNLIMITED — CD ROM - 7495
- FREDDY PHARKAS — PC3 - 6495 / CD ROM - 6995
- FRONT LINES — PC3 - 5495 / CD ROM - 5495
- GABRIEL KNIGHT — PC3 - 7995 / CD ROM - 9995
- GENESIA — PC3 - 5395
- GOBLINS 3 — PC3 - 6295 / CD ROM - 4295
- GUILTY — PC3 - 6495 / CD ROM - 7495
- HAND OF FATE — PC3 - 6745
- HARPOON II — PC3 - 8995 / CD ROM - 8995
- HELL — CD ROM - 6995
- HELL CAB — CD ROM - 7990
- HIGH SEAS TRADER — PC3 - 5495 / CD ROM - 5495
- INDY CAR — PC3 - 6295
- INFERNO — CD ROM - 8095
- INT. TENNIS OPEN — CD ROM - 6695
- ISHAR III — PC3 - 5395 / CD ROM - 6745
- JETSTRIKE — CD ROM - 5495
- JUMP RAVEN — CD ROM - 8495
- JUNGLE STRIKE — PC3 - 4495 / CD ROM - 5495
- KICK OFF III — PC3 - 4945 / CD ROM - 5395
- KING'S QUEST VI — PC3 - 6995
- KING'S QUEST VII — PC3 - 7995 / CD ROM - 9995
- KLIK & PLAY — PC3 - 7995 / CD ROM - 7995
- KIYEKO — CD ROM - 6995
- KNIGHT OF XENTAR — CD ROM - 10495
- KYRANDIA 3 — CD ROM - 8995
- LARRY VI — PC3 - 6995 / CD ROM - 8995
- LEGIONS — PC 3 - 6495
- LITIL DIVIL — PC3 - 4445 / CD ROM - 6995
- LITTLE BIG ADVENTURE — PC3 - 7195 / CD ROM - 7195
- LODE RUNNER — PC3 - 5095 / CD ROM - 6495
- LORD OF THE REALMS — PC3 - 5395 / CD ROM - 6295
- LORD OF THE RINGS — CD ROM - 8995
- MAGIC CARPET — CD ROM - 6295
- MASTER OF MAGIC — CD ROM - 9495
- MASTER OF ORION — CD ROM - 7990
- METAL & LANCE — PC3 - 5845
- METAL MARINES — PC3 - 6495
- MORTAL KOMBAT II — PC3 - 5995 / CD ROM - 7495
- MUSIC TIME — PC3 - 14495 / CD ROM - 14495
- MYST — CD ROM - 7195
- NASCAR RACING — PC3 - 9495 / CD ROM - 9995
- NHL HOCKEY'95 — CD ROM - 6295
- NICK FALDO DELUXE — CD ROM - 6495
- NOSTROPOLIS — CD ROM - 8095
- NOVASTORM — CD ROM - 8095
- PC BASKET 3.0 — PC3 - 2750
- PC CALCIO — PC3 - 2245
- PC FUTBOL 3.0 — PC3 - 2695
- PC STRIP POKER — PC 3 - 2695 / CD ROM - 2695
- PGA 486 TOUR GOLF 2.0 — CD ROM - 6295
- PINBALL DREAMS DELUXE — CD ROM - 5395
- PINBALL FANTASIES DELUXE — CD ROM - 5495
- PLANET FOOTBALL — PC3 - 4945
- POLICE QUEST IV — PC3 - 7495 / CD ROM - 8995
- POWER DRIVE — PC3 - 4495 / CD ROM - [illegible]
- PRISIONER OF ICE — CD ROM - CONS
- PSYCHOTRON — CD ROM - 9895
- PSYCHO PINBALL — PC3 - 6995 / CD ROM - 6995
- RAVEN LOFT — PC3 - 8095
- RETRIBUTION — PC 3 - 5095 / CD ROM - 6995
- REY LEON — PC3 - 5395 / CD ROM - 5395
- ROL CRUSADERS — PC3 - 2495
- SAM & MAX — PC3 - 6995 / CD ROM - 6995
- SIM CITY 2000 — CD ROM - 7195
- SOCCER SUPERSTAR — CD ROM - 5495 / BALON DE REGALO
- SPACE ACE — CD ROM - 7995
- SPACE FEDERATION — PC3 - 8495
- SPACE SIMULATOR — PC3 - 8995
- STAR CRUSADER — CD ROM - 5495
- STAR TREK 25TH ANIVERSARY — CD ROM - 7645
- STAR TRECK JUDG. RITES — PC3 - 7995
- STARLORD — CD ROM - 6990
- S. STREET FIG. II TURBO — PC3 - 6495 / CD ROM - 6495
- STRIP POKER — PC3 - 4495 / CD ROM - 5395
- SUBWAR 2050 — PC3 - 7195 / CD ROM - 8995
- SUPER QUINIELAS — PC3 - 2245
- SUPER SKI PRO — PC3 - 5995 / CD ROM - 6995
- SYSTEM SHOCK — PC3 - 7195 / CD ROM - 6295
- TANKS — PC3 - 7195
- THE BLUE & THE GRAY — PC3 - 5395
- THEME PARK — PC3 - 6295 / CD ROM - 7195
- TIE FIGHTER — PC3 - 6995 / Misiones - 2995
- TRANSPORT TYCOON — PC3 - 6745
- TRICK OR TRAT — PC3 - 4945
- UFO — PC3 - 6295 / CD ROM - 6295
- ULTIMA VIII — PC3 - 8095
- UNDER A KILLING MOON — CD ROM - 11495
- UNIVERSE — PC3 - 4995 / CD ROM - 5995
- US NAVY FIGHTERS — CD ROM - 8095
- VOYEUR — CD ROM - 8495
- WAKE OF THE RAVAGER — PC 3 - 7495
- WALLS OF ROME — PC3 - 3095 / CD ROM - 3095
- WILD BLUE YONDER — CD ROM - 9895
- WING COMMANDER III — CD ROM - 8995
- WINGS OF GLORY — CD ROM - 6495
- WOLFPACK — CD ROM - 8995
- WOODRUFF — CD ROM - 7495
- X WING (EDICION COLECCIONISTAS) — CD ROM - 8895
- X-COM — CD ROM - 7990
- ZEPHYR — CD ROM - 7195
- ZEPPELIN — CD ROM - 9895
- ZOOL 2 — PC - 3495 / CD - 6995
- ZORRO — CD ROM - 5495



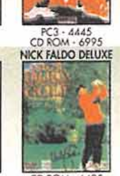




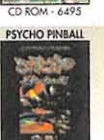
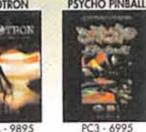






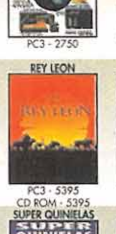






































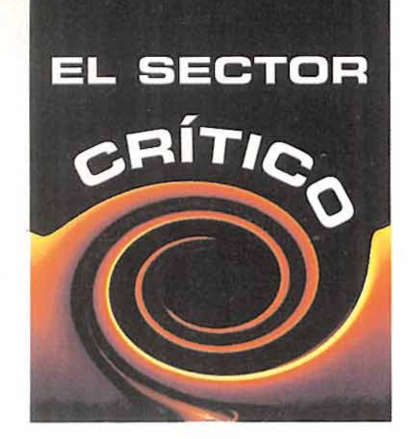









CENTRO MAIL
Estos son Los Centros MAIL, tus tiendas especializadas donde podrás encontra la mayor variedad de software de entretenimiento a los mejores precios.
Y si no tienes un Centro Mail próximo...
¡Haz tu pedido por teléfono!
902171819
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LAS PALMAS
LA CORUÑA
MADRID
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
Sta Cruz de TENERIFE
HOBBYTEX
Acceso por Ibertex: MARCA 032. CLAVE: "HOBBYTEX#
Si no tienes el sistema operativo HOBBYLINK para conectarte a HOBBYTEX, solicítanoslo y lo recibirás completamente gratis.
CON ESTA APLICACION DESEAMOS OFRECER A LOS USUARIOS DE NUESTRO CENTRO SERVIDOR UN SISTEMA RAPIDO Y EFICAZ DE VENTA DIRECTA VIA MODEM EN EL QUE PODREIS CONSULTAR Y ADQUIRIR NUESTROS PRODUCTOS.
OFERTAS PC 3 1/2 OFERTAS PC 3 1/2
20.000 LEGUAS DE... PC 3 1/2 - 975
7 COLORS PC 3 1/2 - 495
ACORAZADOS PC 3 1/2 - 1495
AFRICAN RAIDERS PC 3 1/2 - 975
AIR WARRIOR PC 3 1/2 - 2495
ARMA LETAL PC 3 1/2 - 975
ASTERIX en la India PC 3 1/2 - 975
ATLETISMO 92 PC 3 1/2 - 495
A-TRAIN PC 3 1/2 - 2990
ATAC PC 3 1/2 - 1995
ATF 2 PC 3 1/2 - 975
ATOMINO PC 3 1/2 - 975
B-17 PC 3 1/2 - 2495
BARGON ATTACK PC 3 1/2 - 2495
BATMAN RETURN PC 3 1/2 - 3990
BLACK CROWN PC 3 1/2 - 1995
BLACK SECT PC 3 1/2 - 1995
BLUE BROTHERS JUKE BOX PC 3 1/2 - 1995
BODY BLOWS PC 3 1/2 - 1995
BOLIX PC 3 1/2 - 975
BOSTON BOMB CLUB PC 3 1/2 - 975
BUSH BUCK PC 3 1/2 - 975
CASTLE OF DR. BRAIN PC 3 1/2 - 1495
CHAOS ENGINE PC 3 1/2 - 2495
CHESS 2175 PC 3 1/2 - 1495
CHESS HOUSERS PC 3 1/2 - 1795
COHORT II PC 3 1/2 - 1995
COBRA MISSION PC 3 1/2 - 2995
CORRIDOR VII PC 3 1/2 - 1495
CRAZY CAR II PC 3 1/2 - 975
CYBER RACE PC 3 1/2 - 1995
D. LEADBETTER'S GOLF PC 3 1/2 - 1495
DISCOVERIES OF THE DEEP PC 3 1/2 - 1995
DUNE 2 PC 3 1/2 - 2995
DOUBLE DRAGON PC 3 1/2 - 495
DRACULA PC 3 1/2 - 995
ELF PC 3 1/2 - 975
EVASIVE ACTION PC 3 1/2 - 2495
EXTASY PC 3 1/2 - 975
F1 GRAND PRIX PC 3 1/2 - 1990
F-14 TOMCAT PC 3 1/2 - 1495
F-16 PC 3 1/2 - 1495
F-117 A PC 3 1/2 - 1995
FANTASTIC DIZZY PC 3 1/2 - 1495
FANTASY EMPIRE PC 3 1/2 - 1995
FIRE AND FORGET II PC 3 1/2 - 975
FLIGHT OF THE INTRUDER PC 3 1/2 - 2450
FOOTBALL MANAGER II PC 3 1/2 - 975
FREEDOM PC 3 1/2 - 495
GALACTIC EMPIRE PC 3 1/2 - 975
GEAR WORKS PC 3 1/2 - 975
GIMNASIA DEPORTIVA PC 3 1/2 - 495
GLOBAL DOMINATION PC 3 1/2 - 1995
GOAL PC 3 1/2 - 2995
GOBLINS PC 3 1/2 - 2495
GOBLINS II PC 3 1/2 - 2495
GO SIMULATOR PC 3 1/2 - 975
GUNSHIP 2000 PC 3 1/2 - 1995
HEART OF CHINA PC 3 1/2 - 1995
HEIMDALL 2 PC 3 1/2 - 1295
H. INTERMINABLE II PC 3 1/2 - 975
HIRED GUNS PC 3 1/2 - 1995
HUGO 2 PC 3 1/2 - 1995
INT. CHAMP. GOLF PC 3 1/2 - 1995
ISHAR PC 3 1/2 - 1995
ISHAR 2 PC 3 1/2 - 975
JACK NICKLAUS PC 3 1/2 - 1495
JAMES POND II PC 3 1/2 - 975
JOHNNY CASTAWAY PC 3 1/2 - 975
JUMP PC 3 1/2 - 495
JURASSIC PARK PC 3 1/2 - 2995
KAISER PC 3 1/2 - 975
KGB PC 3 1/2 - 2995
KRUSTY'S FUN HOUSE PC 3 1/2 - 975
KICK OFF II PC 3 1/2 - 975
KNIGHTS OF SKY PC 3 1/2 - 2495
LA MITAD OSCURA PC 3 1/2 - 1995
LANDS OF LORE PC 3 1/2 - 3995
LEGEND OF DJEL PC 3 1/2 - 975
LEGEND OF MYRA PC 3 1/2 - 1495
LIVERPOOL PC 3 1/2 - 975
LOST IN L.A. PC 3 1/2 - 1995
LOTUS PC 3 1/2 - 975
LUCKY LUCK PC 3 1/2 - 495
M1 TANK PLATOON PC 3 1/2 - 1995
MANCHESTER EUROPA PC 3 1/2 - 975
MAUPITI ISLAND PC 3 1/2 - 975
MAY DAY PC 3 1/2 - 975
MICHAEL JORDAN PC 3 1/2 - 2990
MIGHT & MAGIC III PC 3 1/2 - 1995
MIGHT & MAGIC IV PC 3 1/2 - 1995
MIGHT & MAGIC V PC 3 1/2 - 1995
MORTAL KOMBAT PC 3 1/2 - 2995
NICK FALDO'S GOLF PC 3 1/2 - 595
NINJA RABBITS PC 3 1/2 - 975
NO EXIT PC 3 1/2 - 495
ONE STEP BEYOND PC 3 1/2 - 495
OPERATION COMBAT PC 3 1/2 - 495
PACK FUTURE CLASSICS PC 3 1/2 - 1495
PACK HEROES COLLECT. PC 3 1/2 - 995
PACK MIND GAMES PC 3 1/2 - 2495
PAPERBOY 2 PC 3 1/2 - 1495
PARIS DAKAR PC 3 1/2 - 975
PORTS OF CALL PC 3 1/2 - 975
PRINCE OF PERSIA PC 3 1/2 - 1495
PROJECT X PC 3 1/2 - 1995
PUSH OVER PC 3 1/2 - 975
QUARANTINE PC 3 1/2 - 2995
RED HELL PC 3 1/2 - 1995
REACH FOR THE SKIES PC 3 1/2 - 2995
RETURN OF THE PHANTOM PC 3 1/2 - 2995
RETURN TO ZORK PC 3 1/2 - 4495
REX NEBULAR PC 3 1/2 - 1995
RICK DANGEROUS PC 3 1/2 - 495
ROBINSON'S REQUIEM PC 3 1/2 - 1995
ROGER RABBIT PC 3 1/2 - 975
RYDER CUP PC 3 1/2 - 1995
SAMURAI PC 3 1/2 - 1495
SEAL TEAM PC 3 1/2 - 1995
SHADOW SORCERER PC 3 1/2 - 1995
SHADOWORLDS PC 3 1/2 - 1995
SILENT SERVICE II PC 3 1/2 - 2495
SIM ANT PC 3 1/2 - 2990
SIM EARTH PC 3 1/2 - 2990
SKIDOO PC 3 1/2 - 495
SPACE QUEST I PC 3 1/2 - 1495
SPACE QUEST 4 PC 3 1/2 - 2995
SPEED RACER PC 3 1/2 - 975
STARBLADE PC 3 1/2 - 975
STRIKER PC 3 1/2 - 975
STRIP POKER 2 PC 3 1/2 - 975
STROPER PC 3 1/2 - 495
STUNT CAR RACER PC 3 1/2 - 495
STUNT DRIVER PC 3 1/2 - 2495
STUNT ISLAND PC 3 1/2 - 2495
SUBBUTEO PC 3 1/2 - 975
SUMMER OLYMPIAD PC 3 1/2 - 495
SUPERMAN PC 3 1/2 - 495
SUPER VGA HARRIER PC 3 1/2 - 1995
TARGHAN PC 3 1/2 - 975
TERMINATOR 2 PC 3 1/2 - 2495
TETRIS PC 3 1/2 - 495
THE HUMANS PC 3 1/2 - 1495
TREASURE TRAP PC 3 1/2 - 975
TROODLERS PC 3 1/2 - 3495
ULTIMATE BODY BLOWS PC 3 1/2 - 2995
VAXINE PC 3 1/2 - 495
WAX WORKS PC 3 1/2 - 1995
WINTER CHALLENGER PC 3 1/2 - 975
WINTER OLYMPIC PC 3 1/2 - 1990
WIZKID PC 3 1/2 - 495
WORLD CUP USA 94 PC 3 1/2 - 2990
WWF EUROPEAN PC 3 1/2 - 975
XENOBOT PC 3 1/2 - 1990
XENOMORPH PC 3 1/2 - 495
ZYCONIX PC 3 1/2 - 975
MM RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
NOMBRE Y APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
MODELO DE CONSOLA
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
PRECIO
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO 500
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL



¿QUÉ HE HECHO YO PARA MERECER ESTO?

Seguimos esperando vuestras quejas y comentarios sobre todos aquellos aspectos que os parezcan censurables o criticables haciendo referencia al mundo del software de entretenimiento. Podéis mandar vuestras cartas a:

MICROMANÍA
C/ DE LOS CIRUELOS 4
SAN SEBASTIÁN DE LOS REYES
28700 MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección
EL SECTOR CRÍTICO

¿Cuándo... se generalizará el uso de dispositivos de almacenamiento portátiles como los cartuchos y el nuevo Zip de Iomega ahora que sus precios son más asequibles?

¿Qué... compañías seguirán el ejemplo de Digital Pictures y saquen sus juegos dos versiones: una para Pentium, y otra para máquinas inferiores?

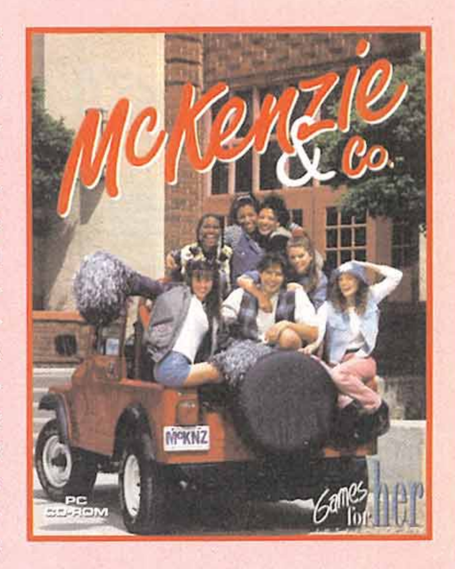
¿Cómo... lo hará Windows 95 para que se puedan ejecutar todo tipo de juegos DOS sin que provoque fallos en el sistema?

¿Dónde... están los nuevos juegos de la serie Ultima que Lord British anunció hace tiempo?

LO PEOR DEL MES

Los cascos de realidad virtual para PC de uso no profesional tipo "i-glasses" o VFX1 de Forte todavía no tienen distribuidor en nuestro país cuando ya existen bastantes juegos que los soportan y permiten usarlos.

SÓLO PARA MUJERES



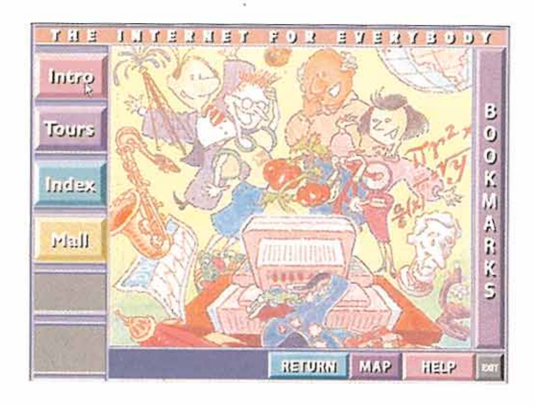
Todo aquel lector de sexo masculino que abandone inmediatamente lo que hace en estos momentos si es que ha desoído la indicación preventiva del título. Ya era hora que alguien se acordase del teórico "sexo débil" y pusiese todo su ahínco programador en realizar juegos sólo para mujeres, y específicamente para jovencitas. Games For Her, una división de la compañía American Laser Games y autora del conocido «Mad Dog McCree», es la responsable del proyecto que ya da sus primeros frutos. Pero el hecho de la exclusividad femenina del producto no implica que se trate de una especie de Playboy para mujeres, sino que es del estilo de las típicas series americanas que causan furor en nuestro país como «Sensación de vivir» o «Salvados por la campana» por poner un ejemplo.

Chicos monos, chicas monas, american-way-of-life a tope y en full motion video es lo que ofreceran los títulos de esta serie, de los que ya casi está terminado el primero, de nombre «McKenzie & Co.». Sus creadores lo definen como una aventura social interactiva para chicas que podrán usar el ordenador para entrenarse en cómo comportarse en la vida real. O por lo menos, es lo que dicen sus creadores, aunque a nosotros nos parece una opinión muy discutible la utilidad práctica de las enseñanzas de estos juegos. Aparecerá en PC CD-ROM, Mac y 3DO a finales de año, y en Playstation el año que viene, aunque en principio sólo en USA. ¿Alguien se atreverá a traerlo a España a la vista del enorme éxito que tienen aquí las series de ese tipo?

HUMOR por ventura y Nieto



FORMIDABLE...



...que por fin al final del túnel se vea algo de luz y nuestros ordenadores puedan salir de la oscura soledad en que, desafortunadamente, estaban sometidos. Un PC, Mac o cualquier otro tipo de ordenador debe ser un dispositivo abierto, capaz de comunicarse con otros sistemas para el intercambio de información y datos. Son muchos los años que han tenido que pasar para que parezca que en nuestro país todo el mundo conozca términos como modem, BBS o Internet, que en otros países llevaban mucho tiempo siendo habitual tema de conversación y uso entre los usuarios de ordenadores. La difusión que a éstos temas se ha dado en los medios de comunicación y la progresiva bajada de los precios de los modems más rápidos –nexo de unión de nuestro ordenador con el mundo exterior– han contribuido en buena manera a ello, además de la aparición de potente software de comunicaciones y acceso a Internet, como el que proporciona el OS/2 Warp de IBM.

LAMENTABLE...

...que a pesar de todas las buenas perspectivas y el claro horizonte que se abre frente a nosotros, en el tema de las comunicaciones todavía estemos a



años luz de la mayoría de los países europeos. El principal de los problemas sigue siendo de índole monetaria, ya que a pesar de las bajadas del precio del hardware, hay un componente indispensable que sigue siendo caro: la línea. El servicio telefónico es, y ha sido, un objeto de lujo en nuestro país, y lo es más aún cuando se trata de transferir ficheros y acceder a servicios que mantienen muchos minutos ocupada dicha línea. Es cierto que quien algo quiere algo le cuesta, pero además del desorbitado precio hay que cargar con la defectuosa calidad de las líneas, en mayor número todavía analógicas, que existen aún en nuestro país. Si coger un fichero de una BBS nos sale caro, y cuando lo descomprimimos vemos que está dañado por un error en la comunicación, lo más seguro es que se nos quiten las ganas de usar nuestros modems.



Hare krishna, hare, hare...

La noticia ha saltado y ha causado el revuelo del siglo. Y estas que aquí leéis, son las primeras líneas, en toda Europa, que hacen referencia a lo que se ha dado en llamar la máquina definitiva de videojuegos. Una auténtica exclusiva.
Tres gigantes de la industria electrónica, con el apoyo de varias de las compañías productoras y distribuidoras de software más importantes del globo, se han unido para crear una tecnología que supere todo lo insuperable, cuyo proyecto lleva el críptico nombre de CAIV-XS. El rumor más extendido es que la expresión que se esconde tras estas iniciales sería algo parecido a Crystal Artificial Intelligence for Videogames. Lo de XS no está muy claro. Pero el hecho cierto es que se trataría de una tecnología cuya arquitectura física estaría basada en sistemas ópticos, y no en la electrónica del silicio, como hasta ahora.
El chisme en cuestión integraría en un único "chip" –por llamarlo de algún modo– diez procesadores dedicados a tareas gráficas –entre los que el proceso gráfico 3D, el texture mapping, scaling, morphing, rotaciones, etc., serían la base de ulteriores procesos más complejos (¡¡más complejos!!)–, paleta en millones de colores, una resolución de calidad broadcast HDTV, 32 canales de sonido Dolby ProLogic, una memoria principal de 1 Gigabyte, velocidad de proceso de datos de 666 MIPS, corriendo a 500 MHz... y hasta aquí llegan lo rumores. Por hacer una comparación con la tecnología actual, esta máquina montaría algo así como un procesador de 256 bits.
La primera licenciataria de esta tecnología, la compañía coreana Suiko Electronic Systems –una desconocida hasta la fecha, excepto en el mercado oriental–, asegura que tendrá listo el primer prototipo hacia finales del 2002, y al año siguiente se procederá a la comercialización a escala mundial.
Tal noticia no puede menos que ponernos los pelos de punta, teniendo en cuenta que acaban de nacer, como aquel que dice, las plataformas de 32 bits. Sería algo increíble... Y, de hecho, lo es.
Todo esto es una pura y simple mentira. Una burda patraña. Pero, ¿a que sonaba de maravilla? Hace ya unas décadas, la cultura occidental comenzó a "sufrir" la lenta, pero constante, invasión de ciertas oleadas de espiritualidad oriental, cuya representación más salada y divertida era la de unos señores vestidos con túnicas de color butano y con el pelo al cero, que golpeando frenética y espasmódicamente una especie de bongos y sacudiendo alegremente maracas y panderetas, al grito de "Hare Krishna, Hare Rama, Hare hare...", o algo parecido, daban saltos en la calle y te invitaban a unirte al sagrado culto de una deidad cuyo nombre era algo parecido a Bramahputhra. Vida natural, entregada a una comunidad de hermanos en la que todo se comparte eran, básicamente, sus argumentos para convencer al personal de que siguieran la verdad suprema. La verdad. La única senda que conduce a la perfección. La suya. O la de Bramahputhra, según como se mire.
Claro que, si nos hubiéramos ahorrado ciertas explicaciones finales sobre el proyecto CAIV-XS, la máquina de videojuegos definitiva podría haber sido tan real, o más, que la verdad de los Hare Krishna, o la de cualquier otra de las miles de sectas exóticas –y no tan exóticas–, que se pueden encontrar en la sociedad actual. ¿O no? Al fin y al cabo, todo es cuestión de fe –creer en aquello que no se ve–.
Quizá tan real, o incluso más, que los miles de rumores que corren dentro y fuera de nuestras fronteras sobre cómo van a ser las nuevas máquinas cuya salida al mercado está prevista, no antes de un año, sus especificaciones técnicas, etc. Como el P6, el P7, Nintendo Ultra 64... Datos que las compañías afectadas ni confirman ni desmienten, tan sólo ignoran, en un alarde de información a la prensa y futuros usuarios, digno de toda "alabanza". Casi tanta como la que los Hare Krishna dedican a su idolatrado Bramahputhra.
El proceso es: la publicación extranjera X publica unos datos que las revistas de tres cuartas partes del mundo persiguen hace meses y meses. Las compañías responsables afirman que no saben de donde han salido esos datos. Las revistas de tres cuartas partes del mundo siguen incordiando y buscando un "soplo" fidedigno. Las compañías se siguen haciendo las suecas. De repente, las revistas de tres cuartas partes del mundo tiran por la calle de enfrente y deciden que, si nadie dice lo contrario, esos datos son ciertos, y se dedican a publicarlos. La bola de nieve se ha hecho monstruosamente grande, y a lo mejor, sólo a lo mejor, resulta que todos nos llevamos una sorpresa al final.
Bueno, todos no. Los Hare Krishna tienen muy claro lo suyo. Y es que, ya se sabe, una verdad suprema es la leche, y los que la poseen son los marcados por el dedo de Dios... bueno, de Bramahputhra. Y hala, a dar golpecitos a los bongos. Para redondear la faena, la revista X publica que cacharros como PlayStation o Saturn, eran algo que podía merecer nuestra atención hace seis meses. Ahora son sólo dos máquinas más y lo que priva es el P7 y el Ultra 64, que no veremos antes de un año.
Ante esto, la solución puede puede consistir en hacerse Hare Krishna, pasar de todo y dedicarse a ensalzar la verdad suprema. Al menos, algo tendríamos claro y no nos volverían medio locos.
En fin, si esto sigue así me temo que tendremos que practicar el ritmo con los bongos, y acostumbrarnos al color naranja en nuestras vestimentas. Después de todo, ¿quién ha dicho que los Hare Krishna no son poseedores de la verdad suprema? Hare, hare, hermanos.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

DE LOS PROGRAMAS PARA PC COMENTADOS EN ESTE NÚMERO DE MICROMANÍA

JUEGO	DISPONIBLE	COMENT	CPU MÍNIMA	CPU RECOM	RAM	DISCO DURO	T. VÍDEO	CD-ROM	CONTROL	ADLIB	S B	ROLAND	GRAVIS
ACTION SOCCER	CD	CD	486DX2/66	486DX2/66	4 MB	6 MB	VGA	DOBLE VEL.	TECLADO	SI	SI	SI	SI
BIOFORGE	CD	CD	486DX/50	PENTIUM/60	8 MB	5 MB	VGA	DOBLE VEL.	TECLADO	SI	SI	SI	NO
CYBERIA	CD	CD	386SX/25	486DX2/66	4 MB	3 MB	VGA	SIMPLE VEL.	TECLADO	NO	SI	NO	NO
CLUB DEAD	CD	CD	486DX/33	486DX/50	4 MB	NADA	SVGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	NO	NO
DAEDALUS ENCOUNTER	PC CD, MAC CD	PC CD	486DX/33	PENTIUM/60	8 MB	4 MB	SVGA (VESA)	DOBLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
FLASHBACK	DISCO, CD	CD	386SX/25	486DX/33	2 MB (560 KB BASE)	NADA	VGA	DOBLE VEL.	TECLADO	SI	SI	SI	NO
FRONT LINES	DISCO, CD	DISCO	386SX	486DX/33	4 MB	12 MB	SVGA	NO	RATÓN	SI	SI	SI	SI
HIDDEN WORLDS	CD	CD	486DX/25	486DX2/66	4 MB	2 MB	VGA	SIMPLE VEL.	JOYSTICK	SI	SI	SI	NO
KA-50 HOKUM	DISCO	DISCO	486DX/33	486DX2/66	4 MB	15 MB	VGA	NO	TECLADO	NO	SI	NO	SI
LA OBRA DE VELÁZQUEZ	PC CD, MAC CD	PC CD	386SX	486DX/33	4 MB	NADA	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
LEMMINGS FOR WINDOWS	DISCO, CD	CD	486SX/25	486DX/33	4 MB	1 MB	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
PC BASKET 3.0	DISCO	DISCO	386SX	486DX/33	2 MB (540 KB BASE)	6,5 MB	VGA	NO	TECLADO	NO	SI	NO	NO
PYROTECHNICA	DISCO, CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (540 KB BASE)	25 MB	VGA	SIMPLE VEL.	TECLADO	SI	SI	SI	SI
RENEGADE	CD	CD	486DX/33	486DX2/66	4 MB (526 KB BASE)	15 MB	SVGA	SIMPLE VEL.	JOYSTICK	SI	SI	NO	SI
SLAM CITY	CD	CD	486DX/25	486DX2/66	4 MB	11 MB	VGA	DOBLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
SUPER KARTS	DISCO,CD	CD	386DX/20	486DX/33	4 MB (460 KB BASE)	NADA	VGA	SIMPLE VEL.	TECLADO	SI	SI	NO	NO
TANK COMMANDER	CD	CD	386DX/33	486DX2/66	4 MB	1 MB	VGA	DOBLE VEL.	JOYSTICK	SI	SI	NO	NO
TOWER ASSAULT	DISCO, CD	CD	386SX	386DX/33	2 MB (500 KB BASE)	NADA	VGA	SIMPLE VEL.	TECLADO	NO	SI	NO	SI
UNDER A KILLING MOON	CD	CD	386DX/25	486DX2/66	4 MB	2 MB	SVGA (VESA)	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI
UNIVERSE	DISCO, CD	CD	386SX/16	486DX/33	2 MB (570 KB BASE)	NADA	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	NO
X-COM	DISCO, CD	CD	386DX/25	486DX/33	4 MB	4 MB	VGA	SIMPLE VEL.	RATÓN	SI	SI	SI	SI

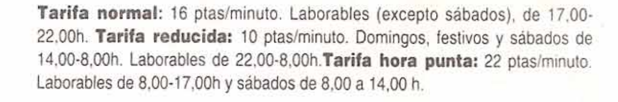
Conéctate al mundo
y diviértete a lo grande

Con tu PC y TELELINE vivirás una nueva aventura: la del juego a lo grande. TELELINE te ofrece el más completo catálogo de juegos para PC, accesorios para tu ordenador, antivirus, etc., mediante el servicio especial de TELECOMPRA, gestionado por La Tienda en Casa, división de venta a distancia de El Corte Inglés.
En él encontrarás de todo y para que todo te sea superfácil puedes probar los juegos que te interesen.



Solamente tendrás que llevar, por vía telefónica, la demo o el juego directamente a tu ordenador.
También podrás encontrar las soluciones o los mapas que te permitirán completar los juegos más difíciles. Pedir pistas que te amplíen la jugada. Lo que quieras.
Y la última novedad en el mundo de los juegos: Los múltiples, que te permitirán enfrentarte con multitud de personas al mismo tiempo en todo el mundo, simplemente conectando con ellas a través de un módem.

Además, el servicio TELELINE pone a tu disposición otras muchas opciones para que no te falte de nada: novedades, imágenes y sonidos, ofertas, bolsa de material, artículos de revistas, etc...
Y por primera vez en España, para que tengas todo bajo control dispones de una ventana que te indicará exactamente el tiempo y coste de la conexión.
Con TELELINE y sus juegos, conéctate al mundo y empieza a divertirte a lo grande.



Tarifa normal: 16 ptas/minuto. Laborables (excepto sábados), de 17,00-22,00h. **Tarifa reducida:** 10 ptas/minuto. Domingos, festivos y sábados de 14,00-8,00h. Laborables de 22,00-8,00h. **Tarifa hora punta:** 22 ptas/minuto. Laborables de 8,00-17,00h y sábados de 8,00 a 14,00 h.



POR SOLO 4.990 PTAS

Para adquirir este módem, al increíble precio de 4.990 ptas. (gastos de envío incluídos), sólo tienes que rellenar este cupón con tus datos y enviarlo a TELELINE, c / Velázquez, 10 - 2º dcha. 28001 Madrid. También puedes realizar tu pedido por teléfono llamando al 91-577 85 21 o por fax: 91-575 86 33.

Modo de pago: ☐ Contra-reembolso

☐ Giro postal (adjunto fotocopia del resguardo)

Nombre y Apellidos: ____________________

____________________ Edad: ________

Dirección:. ____________________

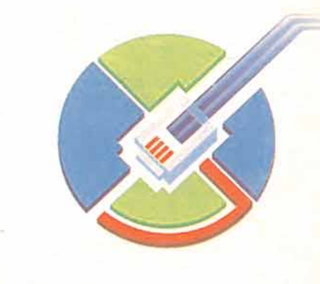
Localidad: ____________ Provincia: ____________

Código Postal:. ____________ Teléfono: ____________

"Mediante esta firma, el solicitante declara conocer y aceptar el coste de conexión del juego múltiple que se entrega, y que será el de las tarifas telefónicas actuales, así como las modificaciones de las mismas que sean adoptadas por Telefónica de España, S.A.".
FIRMA.

Si necesitas más información, o ya tienes módem y quieres recibir nuestro Software para Windows, llama al 91-577 85 21.
Promoción válida hasta fin de existencias.

MC





Unitros